
掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.209
专题企划
游戏天尊Capcom的风雨三十年
卷首特报
魔道交锋第一阵
3DS烧录卡Gateway评测
攻略透解
超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀
PSV
超级机器人大战 扩展行动
PSP
神孕Ⅱ 七星的引领与玛兹尔的恶梦
3DS
PSV
新专栏火热推出！
幸闪必加魂
华彩无双
第九美术馆

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2013年9月26日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第211辑上公布，敬请关注。



《掌机王SP》第207辑DVD问答—中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

城市	姓名
宁波市	陆廷宇
杭州市	朱建贤
南通市	朱鑫嘉

答案：A

3名 capdase PSV硅胶边框套装

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。



3DS烧录卡Gateway评测

拉开了3DS烧录时代的大幕！

Gateway烧录卡全面评测，包括烧录使用方法详解，支持主机和游戏的测试——尤其是跨区、高版本及最新固件发布后发售游戏的支持情况。



游戏天尊Capcom的风雨三十年

厂商历史回顾　知名系列赏析　代表制作人采风



3DS/PSV

神孕II 七星的引领与玛兹尔的恶梦

把妹生子刷迷宫！

系统详解 主线攻略



PSV

超级机器人大战OG外传 魔装机神III 正义的荣耀

经典名作新世代平台再续

系统详解　分支路线进入条件公开　全关卡攻略



封面用图：神孕Ⅱ 七星的引领与玛兹尔的恶梦
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.209

口袋光环地址:sp.ucg.cn
密码：Dldo53f



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

CONTENTS 目录

游戏索引

投稿须知

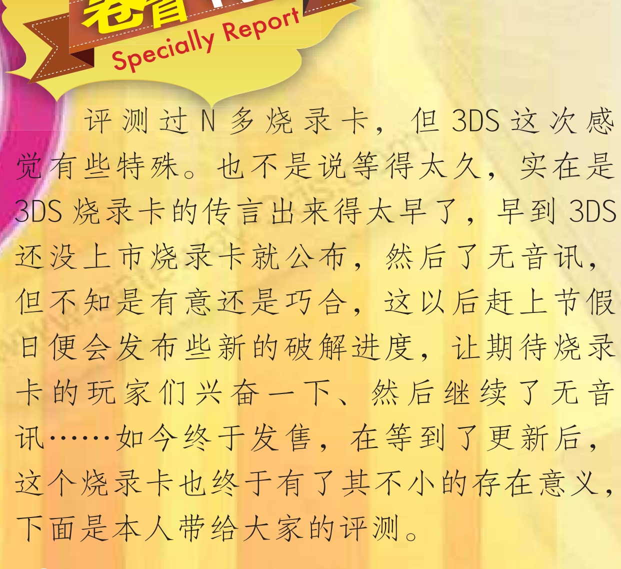
1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

文 马修 美编 咕噜

魔道交锋第一阵

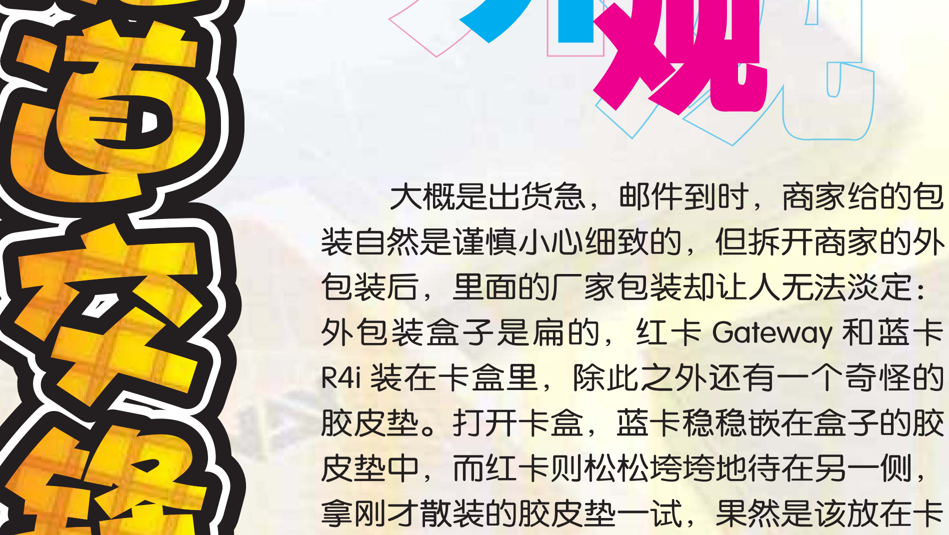
3DS烧录卡GateWay评测





卷首特报 Introduction Specially Report

评测过N多烧录卡，但3DS这次感觉有些特殊。也不是说等得太久，实在是3DS烧录卡的传言出来得太早了，早到3DS还没上市烧录卡就公布，然后了无音讯，但不知是有意还是巧合，这以后赶上节假日便会发布些新的破解进度，让期待烧录卡的玩家们兴奋一下、然后继续了无音讯……如今终于发售，在等到了更新后，这个烧录卡也终于有了其不小的存在意义，下面是本人带给大家的评测。



外观

大概是出货急，邮件到时，商家给的包装自然是谨慎小心细致的，但拆开商家的外包装后，里面的厂家包装却让人无法淡定：外包装盒子是扁的，红卡Gateway和蓝卡R4i装在卡盒里，除此之外还有一个奇怪的胶皮垫。打开卡盒，蓝卡稳稳嵌在盒子的胶皮垫中，而红卡则松松垮垮地待在另一侧，拿刚才散装的胶皮垫一试，果然是该放在卡盒里才对，结果放进胶皮垫后发现红卡又放不进去了——原来，两个胶皮垫都是按照



■拆开店家给包的外包装后的样子。



■卡盒与红卡、蓝卡。

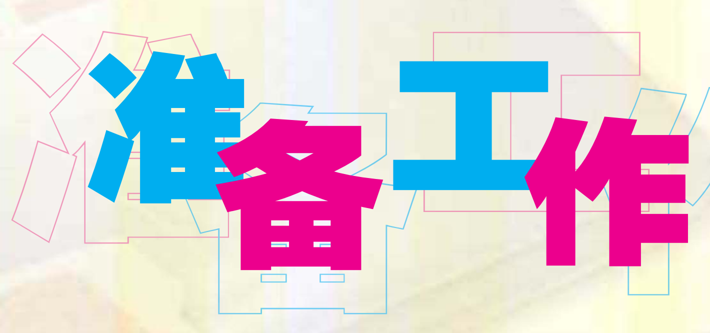
NDS 烧录卡的外形来做的。

当然，包装这部分出现马虎可以不挑剔，毕竟关键的还是里面的烧录卡，这烧录卡远涉千山万水几经辗转来到我手里最终还完好无损，外包装什么的任务就算完成了。更重要的还是烧录卡本身，做工来说，很有早期 NDS 的 SLOT 2 端烧录卡的感觉，接缝紧密、手感硬朗结实，尤其是 NDS 后期用惯国内某功能很强大的又比较贵的烧录卡更会觉得这做工简直太赞了！但是笔者在后来的测试中频繁拔插红卡时经常会出现拿反了往卡槽里插导致插不进去的情形，一开始没留意，后来才注意到原来红卡的两面都有一模一样的贴纸……

总结下外观：包装上比较马虎，但卡本身做工不错，红卡两面帖纸略显浪费而坑爹。



▲红卡的背面也有贴纸……



▲下载速度很不稳定，要耐心。

在整个让一台普 3DS 来运行烧录卡的过程中，我们需要如下物品：1.GateWay 烧录卡，包括一张红卡和一张蓝卡；2. 最少一张 TF 卡，根据需要可以备两张，推荐用高速卡；3. 非神游版和港版的 4.5 及以下版本的 3DS 或 3DS LL（欧美版为 3DS XL）；4.SD 卡，和 3DS 配套的即可；5.TF 及 SD 卡读卡器，像本人这种评测用尤其要备好了。目前编辑部惟一一台满足要求的 3DS 是马修我去年换 3DS LL 时被压箱底的一台，没想到现在还能给广大读者朋友来评测烧录卡继续发光发热，于是果断被拿来做测试了。

硬件什么的都准备好了，咱们要下载相关软件，相关地址为 http://www.gateway-3ds.com/downloads.html，其中第一项即为“Manual & files V1.1”即当前的各种烧录用的软件程序，第二项“Mac OS 3DS SD Imager Tool”是给 MAC OS 系统用户使用，国内大多数还是 PC，所以点第一项下载即可；第三项“Manual in other languages”是 PDF 格式的电子说明书，有简体中文版可以选择。



▲在框里打勾后才能下载。



▲下载后解压会有报错，无须理会。

要特别说明的是，该下载地址下的链接只支持谷歌、360 等 Chrome 内核浏览器，其他的包括 IE 都不行，点击下载后会直接被链接到谷歌浏览器的下载页面去……

在谷歌浏览器点击下载链接后，在下一个页面用鼠标点击“I agree with the MEGA Terms of Service”前的框给打上勾，点Download就开始下载了，速度不稳定，慢的时候居多，耐心等，再慢也才20M不到。

一番磨练心智的等待后终于下载完，将GW_Release_1.1a.zip解压，解压过程中很可能会出现一些解压过程中文件损坏的情况，这个不用在意，都是简体中文版Windows不支持的语言部分，对烧录没有任何影响。解压后得到两个PDF格式的说明书文件和两个文件夹，说明书如果需要可以下载中文版的，两个英文版的可以直接无视，重要的是那两个文件夹，相关操作如下：

1. 把“Blue Card (R4i)”文件夹下的文件全部复制到TF卡中，这个是刷机器用。

2. 把“GW Release_v1.1a”下的Launcher.dat复制到3DS的SD卡中（无需格式化）。

烧录过程

1 刷机

把拷好“Blue Card (R4i)”文件夹内文件的TF卡插入蓝卡，然后插在符合标准的3DS主机上（非神游版和港版的4.5以下版本），插入后可以看见红卡的图标，点击启动后，选择GATEWAY INSTALLER的图标按A启动，然后按A确认，等出现“DONE！ ENJOY GATEWAY”的提示后便可以按A键退出了。

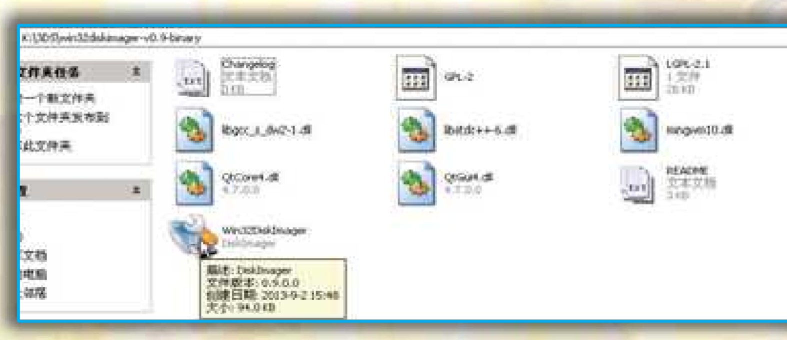


▶刷机过程很短。

2 烧录游戏

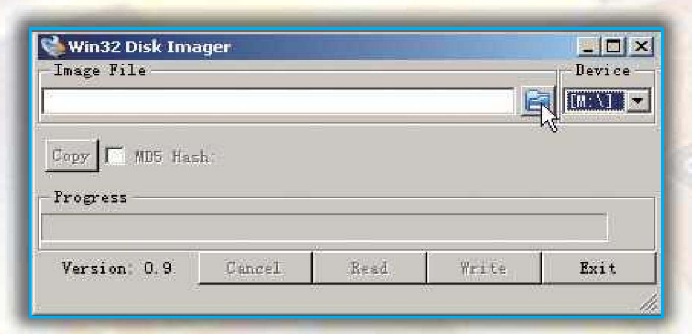
接着就要往TF卡里烧录游戏了，如果TF卡不是空的，需要先格式化成FAT32格式，格式化后才能用来烧录游戏—只有一台3DS的话，一个TF卡的话刷完机就此格式化完也可以安心地去烧录游戏了；但如果需要刷多台机器，最好一次性给所有机器刷完或干脆单独备个TF卡，反正TF卡都很便宜。而这个烧录游戏的这张TF卡，个人是建议用高速卡，一来是价格差不了太多，二来每次更换游戏都得重新格式化及烧录，加上读取游戏时速度对游戏体验的影响，无论怎么算多花20元买高速卡都不冤枉。

把空的、FAT32系统的TF卡连接电脑后，我们还是不能把3DS ROM直接拷进去用——3DS的游戏ROM早就放出下载，但一直没有用到，现在可以用了，去搜一下有大把的下载，Gateway烧录卡支持目前所有的3DS ROM，但要通过IMG镜像文件写入软件win32diskimager来进行烧录。这种软件也是网上搜一下随处可见，但不少都缺少文件，这里提供下个人上传的可用的微盘地址链接：http://t.cn/z8iaFmr。

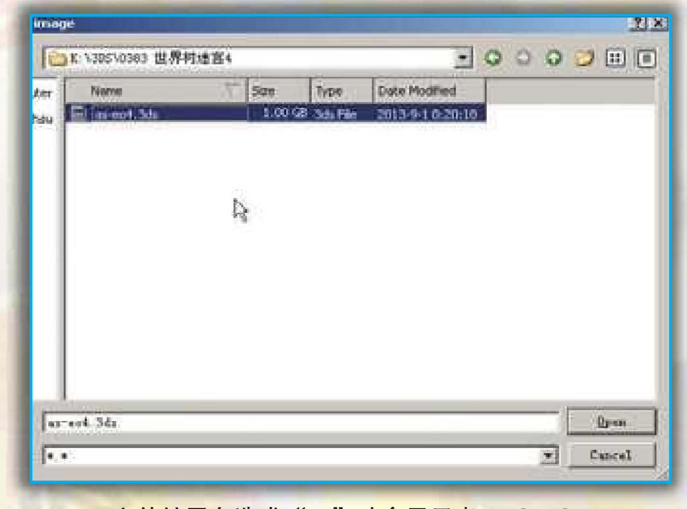


▲ Win32DiskImage的界面，实际效果和系统所开特效有关，本人电脑从来都是特效全关的95界面所以看着很简陋……

下载解压完，运行 Win32DiskImager.exe，打开后一般会自动选择存储卡，外接移动设备多的话也可以在 Device 下选择存储卡目录；Image File 就是选择游戏了，点击框右边的文件夹图标，找到自己想要烧录的 3DS ROM——注意，找 ROM 的过程中记得把 Files of Type（文件扩展名）选成“*.*”才会识别到 3DS ROM。



▲点击这个小图标就会弹出文件选择窗口。



▲文件扩展名选成“*.*”才会显示出 3DS ROM。

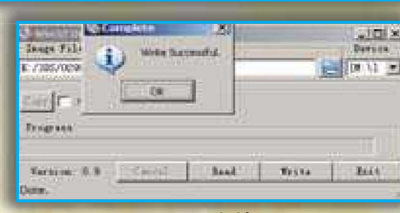


▲又是可以无视的警告窗口，点 YES 关闭跳过。

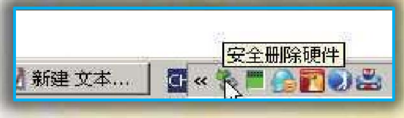
选好后点击下面的 Write 按钮，会弹出个警告窗口，选 YES 无视之即可继续下一步，然后就是往 TF 里拷游戏了。等写入完了会弹出窗口，点 OK 便可以拔 TF 卡了——这里要注意，通过 Win32DiskImager.exe 写入内容的存储卡，对于 360、金山等电脑管家的 U 盘工具是不会识别的，所以需要用 Windows 自带的 USB 退出程序来退出，不要强制热拔插。



▲写入速度和 TF 卡本身有关，图中每秒 8M 的写入速度还是相当给力的，46 元的 8G 正版金士顿高速卡，价格完全可以接受。



▲写入完毕！



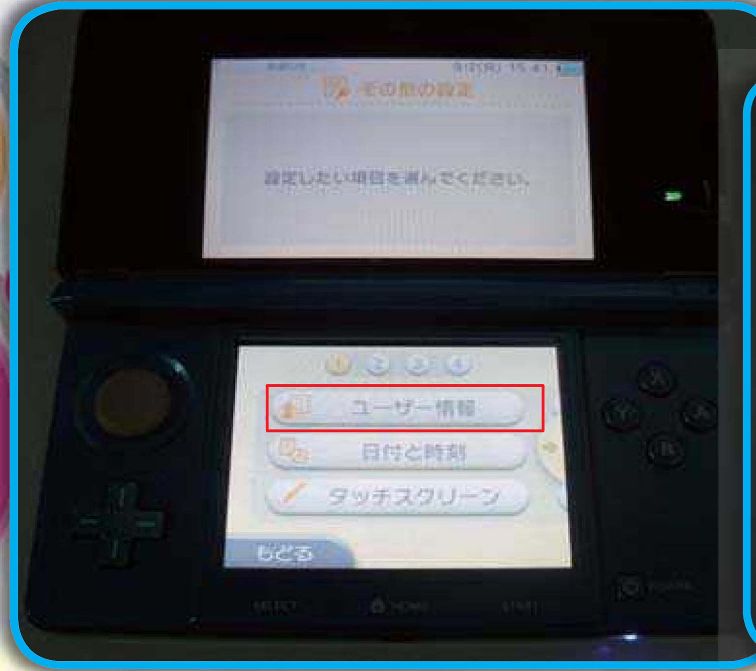
◀写入后只能以“安全删除硬件”的方式退出，再拔存储卡。

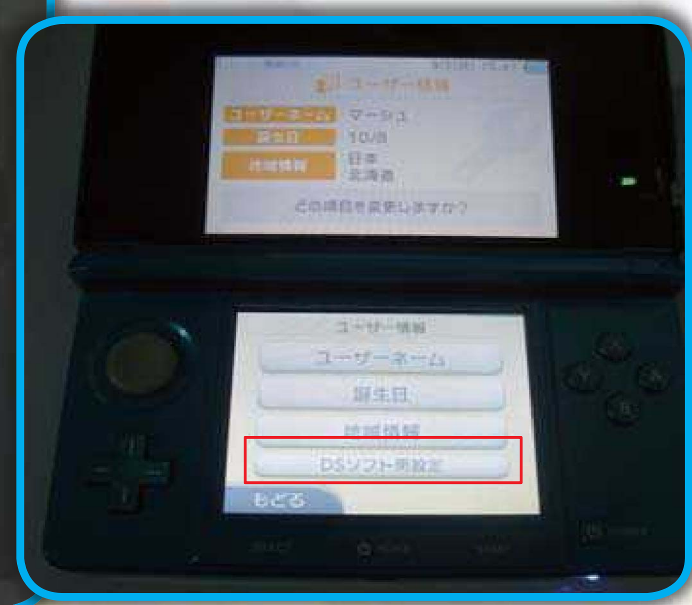
3 运行游戏



▶本图和下页两张图中演示的是本人的日版 3DS，不同版本的机器虽然语言不同，但选项的位置是一样的。

写入 3DS 游戏的 TF 卡要插到红卡里——就是那个两面都有帖子的怪家伙上，然后插入 3DS 主机。开机，卡槽部分显示空白……嗯，这是正常的，我们还要继续操作，下面菜单我们照顾以神游版名称（日版名 / 美版名）给出来，不同版本主机注意区分。





点扳手图标进入主机设置（本体设定 /System Setting）后。点右下的其他设置（その他の设定 /Other Setting），进入后选第一项用户信息（ユ－ザ－情报 /Profile，进入后选最后一项 DS 软件设置（DS ソフト用设定 /Nintendo DS Profile），点击后短暂的白屏之后，便退回系统界面，这时再看看游戏卡带那里，成功的话就会有游戏图标了，此时其实已经进入了官方所说的“GW 模式”，该模式下就可以识别红卡的游戏，进入后亦可正常玩。

值得一提的是，红卡烧录的游戏 ROM 只有在 GW 模式下才能识别进而玩，所以每次重新开机，都需要重新以上的操作步骤，不过也不算太麻烦。



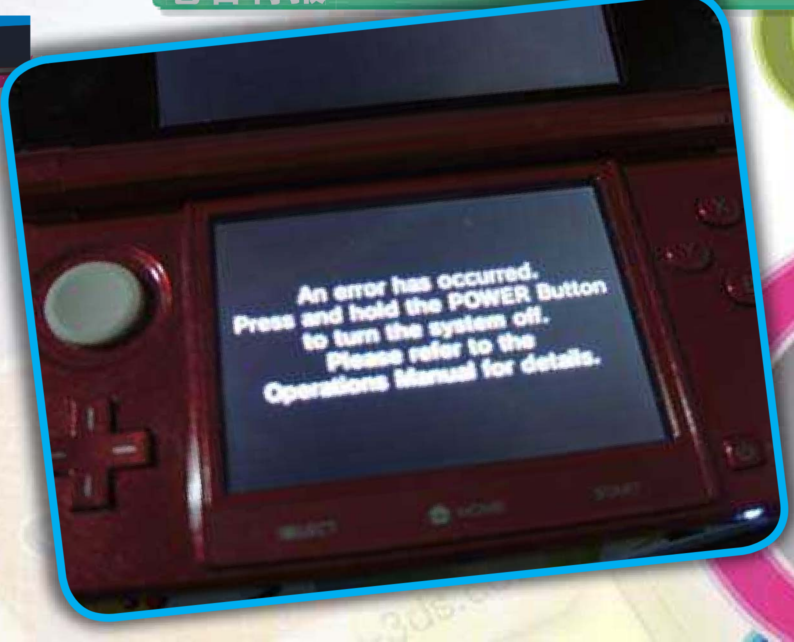
▲进入 GW 模式后，成功识别了烧录卡里的《乐高指环王》的 ROM。

兼容性测试

这部分主要是用来测试不同区域和版本的主机对该烧录卡支持的情况，以及在可以成功运行烧录卡的前提下，对不同区域和版本游戏的支持程度，分为主机版本测试、游戏版本测试、主机区域测试、游戏跨区设置以及固件发布后游戏测试，共五大项，开始时还打算测试下一张 TF 卡写入多个游戏到底会怎么崩溃，但用 Win32DiskImager 写入游戏后点击目录即提醒格式化，让本人彻底省了事……下面还是看那五大项的测试结果吧：

① 主机版本测试

这部分测试不同版本主机该烧录卡的兼容性，官方其实已经说明只支持 4.5 及以下版本主机（以下统称 4.5 版），在本人 4.4 版 3DS 成功用 Gateway 烧录卡运行了 3DS ROM 后，还是继续测试了其他版本主机的支持情况。用 4.4 版的 3DS 测试成功后，接下来就用本人的 6.2 版的 3DS LL 测试，结果直接在插入蓝卡的步骤卡住：能识别卡带，但点击进入后出现错误提示——无法完成刷机，自然就没法进行后续的测试了。换编辑部那台同样升到 6.2 版的美版 3DS，亦是此结果。



▲ 6.2 版的美版 3DS 在进入蓝卡软件后显示错误。



▲成功运行 8 月中旬发售的《飞机总动员》。

② 游戏版本测试

这部分是测试是在能够成功运行 Gateway 烧录卡的 4.5 版 3DS 上的进一步测试，主要是测是否可以运行原本要高于 4.5 版来运行的游戏。最开始出于谨慎挑选的是早期的《超级街头霸王Ⅳ》，自然没问题；接下来则挑选 2013 年的游戏试——因为 4.5 是 2012 年 12 月的版本，结果，无论是 4 月 21 日发售的《乐高都市》，还是 8 月 16 日发售的《飞机总动员》，都成功运行。



▲港版 3DS 在进入 GW 模式步骤时出现的报错提示。

③ 主机区域测试

这部分测试主机，其实全编辑部算上小编们个人的 3DS 在内，编辑部符合 4.5 以下版本要求的也只有三台 3DS，除了之前测试用的本人的那台日版 3DS，还有去年编辑部购入的因为缺乏游戏开机少而没被升级的港版 3DS 和神游版 3DS，那就试试这两台吧——尽管官方已经说对神游版和港版的支持还在研究中，但本人还是抱着侥幸的心理在神游 3DS XL 上试试：

第一步，插入蓝卡，识别，进入后刷机成功！第二步：进入设定设置直到 DS 软件设置，然后也短暂地白屏，然后、然后就报错了，需要强制退出……

换上港版 3DS，亦是如此：刷机成功，但在 NDS 软件设置这步后白屏然后报错，强制退出，没能进入 GW 模式。

4 游戏跨区测试

实现跨区是官方在 1.1 版固件说明中着重提到的一个更新，但本人还是亲手试试，确定下到底支持得如何飞行总动员其实这个测试是和游戏版本测试同时进行的，其中的《飞机总动员》即是美版，其他测试的还有在 2013 年发售的欧版《乐高都市》以及美版《超级大金刚》；而后还测试下 2013 年 7 月 26 日发售的港版中文的《路易的鬼屋 2》，同样运行成功。



▲ 2012 年 11 月发售的美版游戏《伟大的米奇 幻觉力量》。



▲官方中文版的《路易的鬼屋 2》成功运行。



▲ 2013 年 5 月发售的美版游戏《大金刚王国 回归 3D》。

5 固件发布后游戏测试

这部分检测的是对 1.1 固件发布后发售的游戏的支持情况，也就是说，看看在 Gateway 方面完全没条件测试过的情况下需要最新 3DS 系统版本的游戏，是否能成功运行。

1.1 固件的发布时间为 8 月 21 日，而笔者完稿时，8 月 30 日发售的欧版《世界树迷宫 4》刚好放出下载，这个用来测试实在是再合适不过了。下载后写入存储卡，插上红卡，运行，完全没有问题！

虽然这第 5 条的测试很乐观，但可以肯定的是，这种良好局面很难维持长久，毕竟任天堂方面也会针对该烧录卡进行反破解措施，而系统版本这个设定的一大主要功能就是反破解。接下来，就看烧录卡厂商与任天堂之间的系统版本之争了。



■在固件发布后的 8 月 30 日发售的游戏——欧版《世界树迷宫 4》的成功运行有些令人意外。

5 测试总结

通过以上 5 项测试得出结论是：目前 Gateway 依旧只支持 4.5 及以下版本，并且目前暂不兼容神游版和港版的机器。而游戏上，则可以兼容所有的不同区域版本的游戏，8 月 30 日发售的欧版《世界树迷宫 4》的顺利运行更是意外。

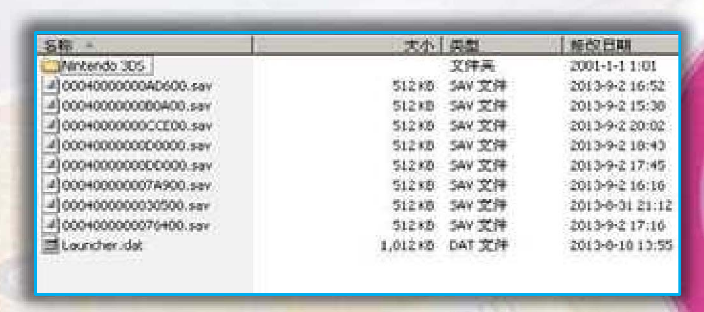


最后结尾说些零散的在前面又没法归入前面部分的吧。

1. 先说耗电，这个比正版卡略大一些，但影响微乎其微，微小到可以完全无视。

2. 然后是存档文件，这个想必大家都很关注，存档文件都在 3DS 的根目录下，存档名和游戏名没有任何联系，只能以修改日期来判断——很显然，相应的金手指软件也会不远了。

3. 关于自制程序，至笔者完稿前，已经有一个自制程序成功在 GW 环境下运行，虽然简单到无聊但意义非凡。以后各种模拟器、同人软件、自制游戏等陆续出现的日子也不会远了。



▲ 3DS ROM 运行后的存档存在 3DS 的 SD 卡根目录下，可以参考修改日期来判断是哪款游戏的存档。



▶ 首款在 3DS 的 GW 模式下运行的自制程序。

4. 目前 Gateway 的淘宝售价仍在 400 元左右，尽管比起 NDS 中后期的烧录卡们贵出好多倍，但作为 3DS 破解时代的开创者，其价格比起 NDS 首个烧录卡那上千的定价还算良心了。

关于 3DS 的这个首个烧录卡我们就评测到这里了，说实话，有些设定还是很让人匪夷所思的，比如分成红蓝两卡、比如用 Win32DiskImager 来写入等等，而且 3DS 毕竟和 PSP 一样是拥有自己的存储卡和系统、完全可以走 PSP 那样的免费自制系统路线的，但没有黑客给做，那么为赚钱的烧录厂商倒也是切准了市场需要。而这对于烧录卡市场也只是一个开始，按照惯例，接下来国内厂商也该跟进售价更低、性能更完善的国产烧录卡了。不管怎么说，无论是破解者还是任天堂还是玩家，Gateway 的发售也都是大事一件，而在拥有系统更新设定的 3DS 这个平台上，今后任天堂也会如同 PSP 那般以游戏对应主机版本来对烧录卡进行封杀，而黑客或烧录厂商亦都会继续跟进对策——Gateway 的发售彻底拉开了任天堂与烧录卡厂商的破解与反破解之争，而这个魔道之争，很可能会伴随着接下来的 3DS 时代的始终。



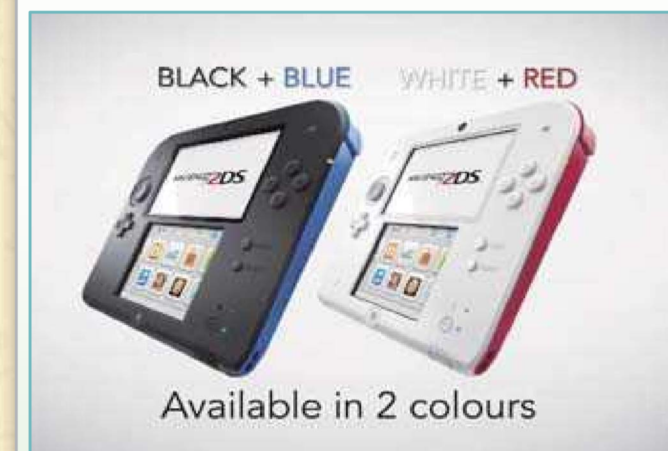
掌机情报站

文 雷伊

硬件 HARDWARE

任氏掌机再添新成员，2DS意外公布





美国时间8月28日，任天堂美国公司在其官方网站上悄然公布了其掌机家族的一名新成员，这个名叫“2DS”的新玩意将作为3DS系列主机的新成员，于今年10月12日在欧美地区发售，售价为129.99美元，折合人民币才不到800元。

顾名思义，2DS虽然能够运行3DS游戏，但是在运行这些游戏时，将不再对应裸眼3D显示。而其另一个重要特色，便是不再采用3DS/NDS系列主机极富辨识度的折叠式设计，而是更像目前流行的平板采用一体式设计，原本的上下双屏位于同一平面之上。由于放弃了折叠式设计，因此原本合上主机自动进入休眠的设定也无法继续沿用，为此，任天堂在3DS的底部增设了一个休眠开关，玩家可手动令主机进入休眠状态。此外，2DS的背面仍将和3DS一样保留两个摄像头，这意味着2DS也可以拍摄3D照片，但由于2DS不支持3D显示，因此玩家需要把拍摄好的3D照片导入到其他支持3D显示的设备中才能正常观看3D照片。在颜色方面，2DS首发将包含红白和蓝黑两种颜色，而任天堂也确认2DS将向下兼容NDS游戏，目前已经确定能够在2DS上运行的NDS游戏已经超过了2000款。

2DS在北美将与大作《口袋妖怪 X・Y》同时发售，不难看出任天堂想利用这款大作来带动2DS销量的决心。更吸引人的是其价格，相比目前售价169.99美元的3DS来说，2DS有着较大的价格优势，因此更加便于在低龄玩家群中进行推广。而面对目前来势汹汹的平板电脑市场，2DS采用的这种设计形式，相信也能获得部分平板电脑用户的支持。

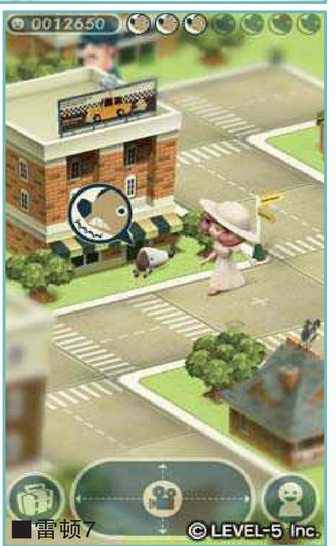
尽管2DS低调公布，但是在玩家群中依然掀起了较大的波澜，不过玩家们对于这台任系新掌机，更多的是对于其外形、功能方面的负面评论。截止到目前为止，2DS仍未宣布在日本和亚洲地区的发售计划，从目前来看还属于欧美地区独占销售的产品。而在发布2DS的同时，美国任天堂也宣布Wii U的豪华版套装将从9月20日起降价50美元，从原本的349.99美元下调至299.99美元，而该日期也将推出同捆了《塞尔达传说 风之杖HD》的限定同捆版，售价仍然是299.99美元，这意味着购买该版本的玩家将免费获得高品质的《塞尔达传说 风之杖HD》！看来面对即将到来的另外两大次世代家用主机，任天堂不得不豁出去采取更有吸引力的推广策略了。

重心向智能手机转移！Level-5 2013发布会特报

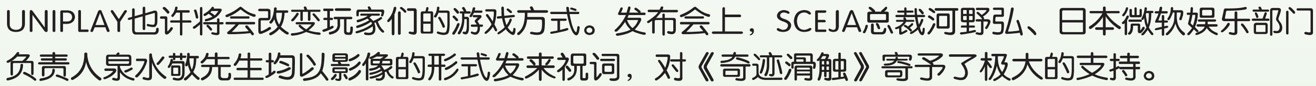


8月底，日本知名游戏公司Level-5在东京举行了年度发表会——Level-5 Vision 2013“漩涡”。作为Level-5的独家发布会，Level-5 Vision每年都会举行，这次更是抽选了300位普通玩家前往发布会，并且发布会也通过niconico视频网站进行了现场直播，声势更为浩大。发布会标题中的“漩涡”一词是今年的主题，用Level-5社长日野晃博先生的话来说，意为“如今游戏界、娱乐界席正卷起巨大的漩涡，而Level-5则想要成为这个漩涡的中心”，显示出了公司的勃勃野心。与以往不同的是，本次发布会的主角不再是任系主机，甚至不再是家用游戏主机，而是正如日中天的智能手机游戏。

首当其冲公布的是原创游戏《奇迹滑触》（Wonder Flick），令人惊讶的是，这是一款同时支持7大平台的作品，对应的平台除了智能手机（iOS、Android）之外，还包括了Wii U、PS3、PS4、PSV和Xbox One，几乎囊括了目前和未来的所有主流游戏平台。社长日野晃博将亲自挂帅监制这款作品，日野表示，这款游戏的制作目标就是在手机上呈现出王道的游戏乐趣，它将和以往玩家们所熟悉的Level-5的游戏一样值得游玩，不仅如此，日野社长还承诺，制作团队将会“每3分钟带给玩家一次刺激的体验”。而游戏的作曲，则依然为在《幻想生活》中有着良好合作的著名作曲家植松伸夫。


■雷顿7 © LEVEL-5 Inc.

对于游戏同时支持7大平台，Level-5把这种崭新的全平台方式称为“UNIPLAY”，其概念就是让玩家无论在何时何地，都有其对应的游戏方式来享受游戏的乐趣。日野社长表示，《奇迹滑触》仅仅为UNIPLAY的第一弹，今后也会发售类似概念的游戏，并乐观地认为UNIPLAY也许将会改变玩家们的游戏方式。发布会上，SCEJA总裁河野弘、日本微软娱乐部门负责人泉水敬先生均以影像的形式发来祝词，对《奇迹滑触》寄予了极大的支持。



第二款重点产品是原创作品《魔神驿站》（魔神ステ-ション），对应平台依然是智能手机（iOS、Android）。上台对游戏进行解说的，是Level-5第4制作统括部的总导演石井次郎先生。据悉，游戏中收录了来自日本全国的1万多个车站，玩家可以选择从离自己最近的车站、或者是自己老家的车站出发来开始游戏。玩家以“魔神”为武器，搭乘“魔列车”迅游日本全国，收集魔神打倒强敌。游戏将与有着丰富手机游戏制作经验的大阪Razest共同开发，旨在打造成一款完成度极高的作品。

经过两款原创手机大作的洗礼之后，Level-5终于开始提到“老本行”家用主机游戏。如之前宣布的一样，“《雷电十一人》系列”的新作《雷电十一人GO 银河》将分为《大爆炸》和《超新星》两个版本于今年冬季发售，对应平台为3DS，而根据版本的不同，主题歌也会不一样。此外，《雷电十一人》这一人气足球RPG系列也将登陆PC平台，据悉PC版名为《雷电十一人 在线》，游戏将与NHN PlayArt共同开发，今年冬季在Hangame平台上线，是一款采用基本游戏免费、道具收费运营方式的作品。Level-5方面也表示，前段时间在3DS平台推出的《妖怪手表》，出货量已经达到了20万套，在小学生中引起了较大的轰动，公司也正在商议该品牌游戏化的新展开，隐约透露了游戏续作的存在。

在最终发表前，Level-5公布了一组公司产品在海外的数据情况。海外由任天堂发行的“《雷顿教授》系列”，在全球的累计销量已经达到了1500万套。而“《雷电十一人》系列”也在欧洲，尤其是法国、西班牙等地获得了极高的人气，系列目前在全球的累计销量



■奇迹滑触

也已经突破了650万套。而海外由NBGI负责推广发行的《二之国》，NDS和PS3双版本在全球的累计出货量也已经达到了140万套。此外，游戏合集《联合01》的下载版在全球已经突破了40万次下载，其中有一半来自海外。日野社长表示，今后公司也将致力于开发像“《雷顿教授》系列”那样红遍日本和海外的通杀型产品。

作为压轴发表的是“《雷顿教授》系列”的最新正统续作《雷顿7》，尽管被冠以“正统续作”之名，但是本作的游戏乐趣和表现形式都跟系列以往的作品截然不同。游戏对应的平台除了3DS之外，还将推出iOS和Android版，对于手机用户来说，能够玩到这样知名系列的续作，可谓是一件非常值得欣慰的事情。据悉，这将是一款“角色扮演解谜类游戏”，玩家可以在游戏中扮演各种不同的角色。发表会上，日野社长仅对游戏做了极少的演示，用其原话表示，“《雷顿7》采用了极为新颖的游戏系统，如果在开发途中为大家展示的话，会担心其创意可能会被抄袭，因此现在还不能对游戏进行更深入的演示”。因此，《雷顿7》到底应该怎么玩，也许我们要多等一段时间才能了解到了。



▲雷电十一人 在线

发布会后是玩家体验时间，《雷电十一人GO 银河 大爆炸・超新星》、以及新宠《奇迹滑触》均提供了现场试玩。

8月29日

NBGI宣布，《高达破坏者》的PSV版将于今年10月31日发售，其中实体卡带版售价为6980日元，下载版在明年1月9日之前特别售价6280日元，之后则将恢复为6980日元的正常价格。不同于以往的《高达》游戏作品，《高达破坏者》是一款推崇玩家间协同作战、收集部件，并组装强大机体的作品，其PS3版于前段时间推出之后，



目前已经突破了20万套销量，因此厂商也非常期待其PSV版能够延续PS3版的好成绩。在游戏发售同日，厂商还将推出游戏的PSV同捆限定版，其中除了游戏的完整版卡带之外，还会附带一套游戏限定的手办，而同捆版中的限定版主机，也将采用游戏的原创设计，据悉该限定版主机将会采用白色设计，但具体的设计方案还未公布，同捆版的售价目前也仍是个谜。

8月30日

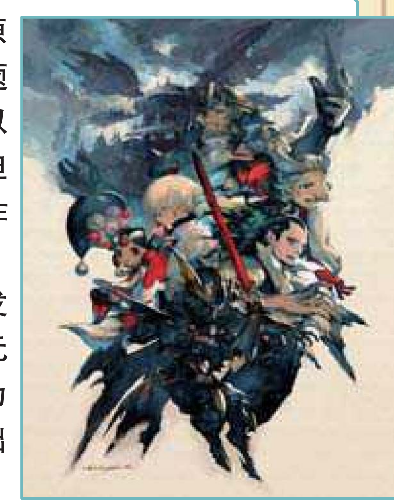
Square Enix公布今年东京游戏展的参展作品，备受期待的《最终幻想X/X-2》的HD版本赫然在列，届时玩家们将会实际体验到这两款高清复刻版。不过细心的玩家发现，在其对应平台一列除了PS3和PSV之外，还出现了iOS这一智能手机平台，于是这两款“《FF》系列”的正统作品将会登陆手机平台的消息不胫而走。事件发生之后，SE迅速修正了游戏的对应平台，并在其官方Twitter上澄清这仅仅是笔误，游戏的对应平台只有PS3和PSV。虽然事情暂时得到了平息，不过也有玩家们推测，近年来SE的天平越来越向智能手机端倾斜，日渐沦落为“手游大厂”的SE，真的将《FFX》带到手机平台也不让人意外。

8月30日



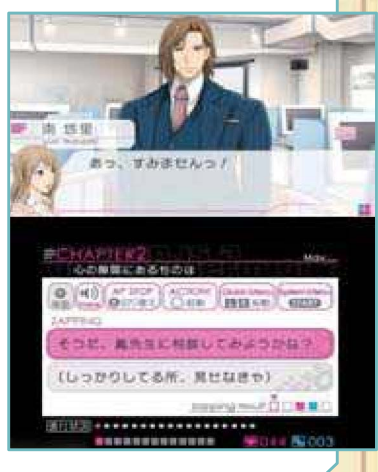
曾经在PSP上创下15万套销售佳绩、被玩家们称为“秋叶原脱衣”的宅向擦边球动作游戏《秋叶原之旅》，将于今年11月7日推出续作，对应平台为PSV和PS3，其中PSV版售价6594日元、PS3版售价为7329日元。游戏的预约特典也非常豪华，包括“心跳温泉物语”广播剧CD一张、16页的画册一本，以及特殊服装的下载码。据悉，游戏的舞台依然是宅男天堂秋叶原，游戏中登场的实体店铺将是前作的2倍，多达130间以上，玩家们所熟悉的电器店、女仆咖啡厅、餐馆等也都将在游戏中实名出现。由于硬件性能的提升，本作的画面表现也将在前作的基础上实现大幅进化。

9月2日



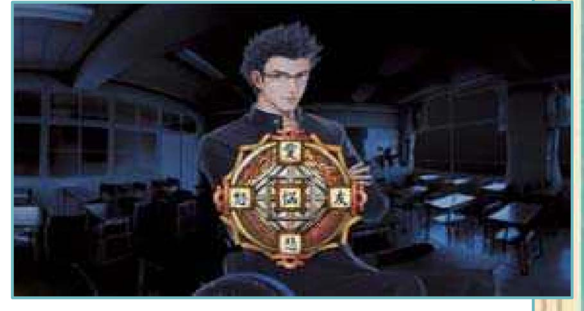
Square Enix宣布，之前在3DS平台推出的原创新作《勇气原点 飞翔妖精》将会发售新版本。据悉，新版本的标题为《勇气原点 谨为续篇》（Bravely Default For the Sequel）。之所以取这样一个副标题，SE的解释是，虽然本作只是前作的改良版本，但是游戏中搭载了将会在续作中采用的新系统，因此玩家也可以将本作看成是续作的一个提前体验版本。而基于玩家们对游戏的改良意见，本作中针对前作改良的地方将超过100多处。游戏将于今年12月5日发售，实体版售价为4990日元，而如果持有前作的玩家可以以2900日元的特别优惠价购买本作的数字下载版。《勇气原点》是Square Enix为3DS倾力打造的原创RPG大作，其原始版本的实体版在日本的累计出货量已经突破了30万套。

9月5日



D3 Publisher宣布，曾经在PSP平台推出并获得女性玩家喜爱的女性向幽默恋爱AVG《维他命X 进化 加强版》和《维他命Z 革命》，将会移植到3DS平台。3DS版将在PSP版的基础上进行移植，在保留全程语音的同时，两款游戏也将分别加入全新的片头动画和主题歌等新元素。其中《维他命X 进化 加强版》将于2014年1月16日发售，而《维他命Z 革命》则将于今年12月12日发售，两款作品均将以3980日元的低价发售。“《维他命》系列”是著名的女性向恋爱AVG，凭借着独特的画风，以及充满欢乐元素的剧情而深受女性粉丝喜爱，而《维他命X》此次更是继PS2、NDS、PSP版之后的四度发售，可见其人气非同一般。

9月5日



Arc System Works宣布，将在PSV和PS3平台推出“学园少年传奇”新作《魔都红色幽击队》。本作将继续由“《东京魔人学园传奇》系列”、《九龙妖魔学园纪》的导演今井秋芳监修，并且在世界观上也与今井先生以往的作品是共通的。和之前的几部作品一样，本作也将分为AVG部分和战斗部分两大模块，并融入角色们的感情元素。游戏的角色设计则请来了以“《歌唱王子》系列”为玩家们所熟知的仓花千夏，而片头曲更是由创作过大量日本知名游戏音乐的著名作曲家植松伸夫大师负责。本作的实际开发由ToyBox负责，而发售时间只是模糊地定在了2014年。

栏目主持：胧月

PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机销量榜 TOP10

这一周日美两个市场的掌机游戏销量都较为低迷，日本方面由PSV的《仙境传说 奥德赛 ACE》以3万套出头的成绩夺得冠军，作为一款资料篇，该成绩还算过得去，不过PSV的硬件销量又跌至四位数。北美方面斩获冠军的是美版《马里奥与路易RPG4》，不过本作并没有像《路易的鬼屋2》一样在美国大卖。

软件销量（日本）

2013年8月26日～9月1日

排名	游戏名	日文名	厂商	类型	发售日	价格	走势	本周销量	累计销量	平台
1	仙境传说 奥德赛 ACE	ラグナロク オデッセイ エ-ス	Gungho	ACT	2013年8月29日	4935日元	NEW	3万2248套	3万2248套	PSV
2	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活	ディズニ- マジックキャッスル マイ・ハッピ-・ライフ	NBGI	ETC	2013年8月1日	5480日元	↓	1万6989套	23万2573套	3DS
3	天才麻将少女Saki 阿知贺篇 携带版	-Saki- 阿知贺编 episode of side-A Portable	Alchemist	TAB	2013年8月29日	7140日元	NEW	1万6949套	1万6949套	PSP
4	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	マリオ&ルイ-ジRPG4 ドリ-ムアドベンチャ-	Nintendo	RPG	2013年7月18日	4800日元	↓	1万5387套	28万7771套	3DS
5	朋友聚会 新生活	トモダチコレクション 新生活	Nintendo	ETC	2013年4月18日	4800日元	↓	1万1997套	140万1384套	3DS
6	妖怪手表	妖怪ウォッチ	Level-5	RPG	2013年7月11日	4800日元	—	9338套	16万5358套	3DS
7	路易的鬼屋2	ルイ-ジマンション2	Nintendo	A・AVG	2013年3月20日	4800日元	↑	5412套	89万8307套	3DS
8	神孕Ⅱ 七星的引导与玛兹鲁的恶梦	コンセプションⅡ 七星の导きとマズルの恶梦	Spike Chunsoft	RPG	2013年8月22日	6279日元	NEW	5403套	2万5218套	PSV
9	海贼王 冒险黎明	ワンピ-ス ROMANCE DAWN 冒险の夜明け	NBGI	RPG	2013年8月8日	5980日元	↓	4630套	5万4595套	3DS
10	大金刚王国 回归 3D	ドンキ-コング リタ-ンズ 3D	Nintendo	ACT	2013年6月13日	4800日元	↓	4487套	22万9723套	3DS



●奎爷又要多久才能大开杀戒啊。（四川成都 王凌轩）

●期待《MH4》和《PM X・Y》这两款神级大作，一定能让我下学期的上课时间变得充实无比。（江苏苏州 朱承浩）

●挺期待PSP上新版《机战》的。（河北石家庄 刘梁）

●全3D化的《口袋妖怪X・Y》太帅了。（山西太原 马暄昊）

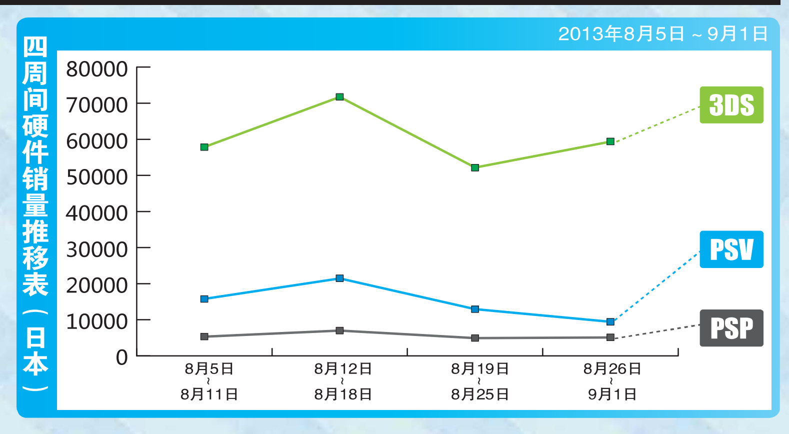
●《异说 最终幻想 012》认识了尤娜和泰达，所以非常期待他们在《X》和《X-2》里的故事。（广东广州 杨洪）

●我玩过“《逆转裁判》系列”所有的版本，是这个系列的忠实粉丝，希望该品牌越做越好，值得期待。（内蒙古赤峰 孟靖怡）

硬件销量（日本） 2013年8月26日～9月1日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	5万9392台	244万6895台
PSV	9443台	67万1299台
PSP	5125台	35万4166台

3DS累计销量	1220万9377台
PSV累计销量	174万8458台
PSP+PSP go累计销量	1953万3266台



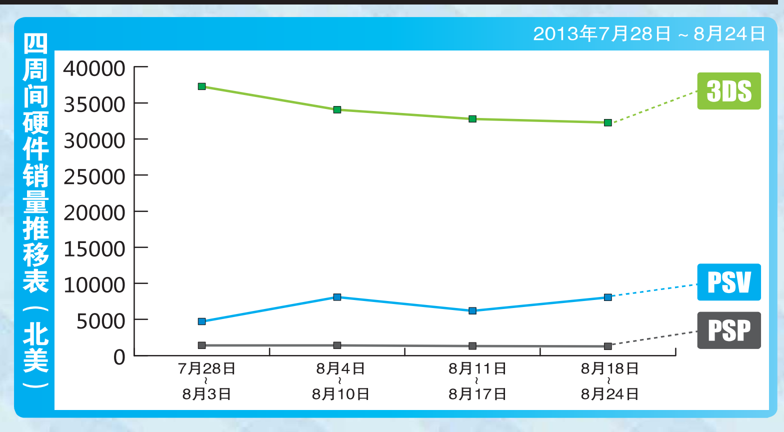
软件销量（北美） 2013年8月18日～8月24日

排名	游戏名	英文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	机种
1 (NEW)	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	Mario & Luigi： Dream Team	■Nintendo■RPG■2013年8月11日■39.99美元	2万3765套	9万2095套	3DS
2 (NEW)	迪士尼 无限	Disney Infinity	■Disney■ACT■2013年8月18日■74.99美元	1万5161套	1万5161套	3DS
3 (↓)	立体动物之森	Animal Crossing: New Leaf	■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元	1万3378套	73万799套	3DS
4 (↓)	路易的鬼屋 暗黑之月	Luigi's Mansion: Dark Moon	■Nintendo■A・AVG■2013年3月24日■34.99美元	1万115套	84万8230套	3DS
5 (↓)	新・超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元	6887套	205万7869套	3DS
6 (↓)	马里奥赛车7	Mario Kart 7	■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元			3DS
7 (↓)	口袋妖怪 白2	Pokemon White Version 2	■Nintendo■RPG■2012年10月7日■34.99美元			NDS
8 (↓)	超级马里奥3D大陆	Super Mario 3D Land	■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元			3DS
9 (—)	乐高都市 卧底风云 追捕行动	Lego City Undercover：The Chase Begins	■Nintendo■ACT■2013年4月21日■29.99美元			3DS
10 (↓)	大金刚王国 回归 3D	Donkey Kong Country Returns 3D	■Nintendo■ACT■2013年5月24日■34.99美元			3DS

硬件销量（北美） 2013年8月18日～8月24日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	3万2270台	147万6931台
PSV	8054台	22万2504台
PSP	1283台	8万4177台

3DS累计销量	920万4350台
PSV累计销量	139万9553台
PSP+PSP go累计销量	1973万9594台



游人望远镜

栏目主持
白菜

踏入九月，暑假结束，各位学生又重新投入校园的怀抱，而每年一度的TGS也即将到来。虽然各位制作人都还没有透出一丝口风，不过相信今年的TGS也会带来许多重磅消息。在阅读下辑的新闻报告之余，也别忘了来这里看看TGS的另一面。



小野义德

Capcom网络事业统括部长，格斗游戏“《街霸》系列”综合制作人

圣地亚哥动漫展

在Capcom的摊位，也贩卖了洛克人的Comic-con限定周边商品。感谢有许多玩家对洛克人深感兴趣。如果有机会的话，希望可以重建这块招牌呢。

8月31日



这应该是老一辈的ACT玩家的共同心愿了。比起精神续作，我们更想要正统续作。



森利道

“《苍翼默示录》系列”制作人

天然呆属性?

今天来了好多好多东西。好怕见到这个月的账单。

8月29日

我也好想去参加墙外调查……不过应该会第一个被吃掉吧。

9月5日

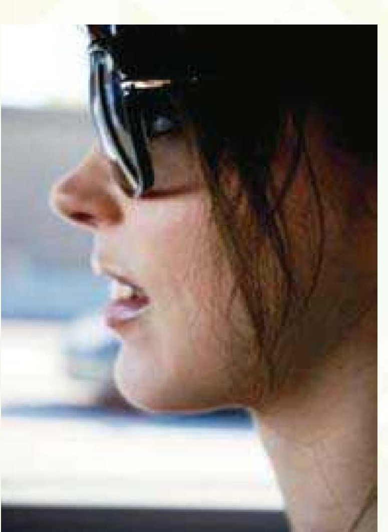
耶，我坐过站了。\(゜ロ\)(/ロ゜)/？这里是哪里?

9月6日

该不会是在车上做着成为了巨人的梦才坐过站的吧。自重！《苍翼》的新作还要靠你呢！

小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”制作人

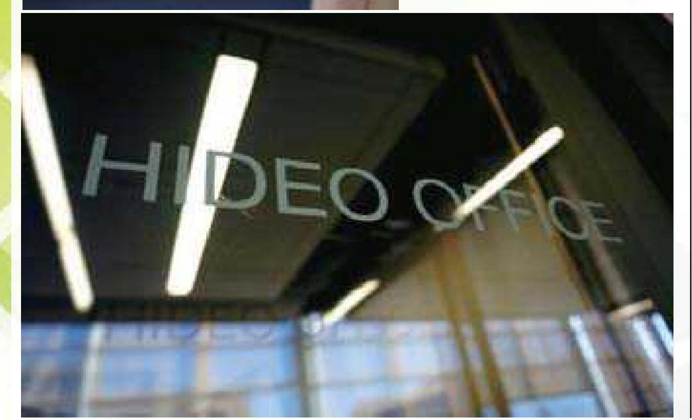


噢！QUIET（《潜龙谍影Ⅴ》角色）就坐在我身边！真不愧是好莱坞！

9月6日

LA工作室里的会议室全部都用姓“SNAKE”的角色名字，顺带一提我的办公室是这个样子。

9月6日



LA小岛工作室开张

LA工作室的“开镜”（编注：用木槌砸开酒桶的盖子，相当于中国的剪彩），顺利结束。

9月6日



午餐时间。全部都是LA工作室的工作人员亲手做的。

9月6日



大洋彼岸发来贺电！希望新的工作室能够给玩家带来更多“《潜龙谍影》系列”的掌机作品。

高木谦一郎



“《闪乱神乐》系列”制作人

这个迫力！！胸力！！乳力！！！！

9月6日



我的手腕终于找到了栖息地！！！

9月6日

绅士制作人的日常

明明很想早点回家做好准备向早矢仕P复仇的说！！！

9月6日



明明发图发得很快乐嘛，最后就想给自己瞬间洗白吗？做梦！快点继续造福绅士！



Darkbaby 专栏

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

很二？？

某夜，有玩友通过微信发来了任天堂发表2DS的新闻链接，最初的直觉便是一场无聊的网络恶搞，毕竟近阶段状态低迷不振的老任让许多核心玩家“怒其不争”，偶尔的调侃原本在情理之中。

未曾想到2DS居然会是真实的存在，本人原本预测3DS相关的新机型至少也要到明春才会发表，任天堂选择现时点推出如此一款颇带有自抽性质的机型，其中颇意味深长。2DS发表的最初几天内，无论国内外几乎压倒性一片斥责谩骂之声，甚至还有精力过剩的玩友特意制作了FLASH动画上传到YouTube网站，极尽嘲讽挖苦之能事。事实上这些所谓的核心玩家们的反应实在有些无谓，就好比麦当劳突然推出了泡菜风味汉堡，个人不喜大可无视之，人家合理合法的商业行为，又干卿底事？

蓄谋已久还是病急乱投医？这是一个需要认真去考量一下的问题。仔细推敲一下前因后果，显然可以明确得出任天堂早有谋划的答案。

在2DS发表的九天前，索尼刚刚在德国莱比锡Games Com游戏展上宣布大幅调降了PSV在欧美地区的零售价。事实上鉴于PSV在欧美的极度低迷状态，降价促销原本就是意料之中的商业举措，任天堂对此必然早有预判。同步降价对抗显然并不明智，而接踵其后推出一款删削机能的廉价机型显然能够更有效地在价格和利润这两方面找到更佳的平衡点，任天堂此举的效果在于并未减少实际经济收益的情况下，继续维持原先对于索尼PSV的价格落差优势。

另一方面，任天堂在同时刻正式宣布Wii U调降售价的消息，2DS这款新商品与其联袂发布的目的显然意在抵消降价对于股价造成的严重冲击，从近日任天堂股票走势来看确实达到了预期计划。从Wii U的现状来看，市场的低迷程度可能更甚于任天堂的预估，该社急需拿出一款能够大卖的商品以确保营收的健全化，2DS便应运而生。从2DS的设计制造工艺来看，任天堂此番在降低制造成本上狠下了一番功夫，主机的利润率应该大大高于以往的3DS系列，可望有效改善该社目前的经营业绩。而2DS选择与超弩级大作《口袋妖怪 X・Y》同时发售，其意亦在于希望通过软硬件连携相乘效果，进一步打开原本停滞低迷的传统携带游戏市场，主攻的目标则显然为8～16岁的“《口袋妖怪》系列”主流用户层。

从工业设计的角度来分析。3DS发售至今所获得的市场口碑，裸眼3D功能这个卖点的存在价值显然大大低于任天堂的预期，更为致命的是该功能的工业缺陷还和任天堂的传统用户群体老少妇孺们发生了严重冲突，由于戒惧长期体验裸眼3D会对视力造成损害，亦导致产品销量受到一定程度的影响。除此之外，比较起当年NDS的触摸操作带来的颠覆性革命，裸眼3D对于游戏创意的提升至今亦乏善可陈，任天堂是一家善于反省自我的企业，裸眼3D功能的削除显然不仅仅是出于降低成本的考虑，而完全是出于厂商对于硬件设计理念的再考量。如果未来2DS能够取得理想的市场反响，很可能会进一步颠覆任天堂次世代携带主机的设计架构。笔者曾经多次撰文表示，任天堂近未来推出的3DS系列主机衍生型款，将可以从中窥测到该社对于下一代产品设计思路的摸索轨迹，2DS去裸眼3D和平板化的设计同样证明了这一点。任天堂掌机翻盖式设计始于GBA SP，是时翻盖式手机在日本国内正大行其道，一度占据了70%以上的市场份额，任社也及时把握了潮流的趋势见机而作。随着智能手机时代的全面来临，大屏直板正日益成为主流，消费者的趣味再次发生了重大变化，任天堂也不得不顺势而为。平板电脑在欧美地区已经普及化，任天堂试图以低价格打入该领域，同时也意在窥探市场的真正动向以谋后动。至于2DS未在日本本土同步发售，一来是因为3DS系列在国内销售正渐入佳境，而平板电脑的市场支配力远不如欧美地区，2DS贸然推出反而可能会造成市场布局的紊乱。

3DS发售之初，曾经因为商品名称与NDS相似而影响了消费者正确认知，而今番2DS这个带有自我调侃性质的命名则完全带有令人醍醐灌顶的甄别感。根据任天堂官方上传的YouTube网站的2DS发售英文CM，仅仅不到10天时间点击率就突破了800万，而且好评率呈逐步上升倾向，足见得广大消费者已经从初时的不满情绪渐归理性。



《魔装机神Ⅲ》是一款久违的兼具难度和容量的萝卜类战棋游戏，这款游戏在剧情和系统上与司空见惯的《机战》正传还是有较大差别，很值得潜心一玩。《神孕》这样一款原本以为是跟风+擦边球的三线RPG如今也发展到二代，难得的是在系统上更加成熟，剧情也是用心去做了的。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

神孕Ⅱ 七星的引领与玛兹尔的恶梦



3DS/PSV

系列第二部作品，剧情和前作没有太多联系，不过核心内容相去无几，依然是被选中的男主角带着妹子们一起恋爱造人拯救世界的传统日式RPG故事。

总分 

项目	评价
画面	★★★★☆
策略性	★★★★★
剧情	★★★☆☆

■コンセプションⅡ　七星の导きとマズルの恶梦
■卡带■Spike Chunsoft■RPG■角色扮演
■2013年8月22日■1人■无对应周边

库玛 比起前作突如其来的穿越，本作开头的剧情开展和世界观铺垫让人比较容易接受，只是故事节奏跳跃得有点快且没有太大亮点。星之子的职业增加到30个，特定的职业编入同一队伍还能掌握强力的团队技能，与此同时队伍的实力还受到属性和装备等因素的影响，如何编排出一支强大的队伍十分考验玩家的策略性，而成功的那一刻也有莫大的满足感。托平台进化的福，画面变得不再有棱有角，不过触屏功能在游戏中并没有得到充分利用，大多数时候还是要靠按键操作，比较不便。

7

半夏 不仅女主角们剧情得到加强，本作中星之子们也被赋予了个性。菜单中有着自动全员补血的功能，在地图中也能直接一键回到上次离开的迷宫，在细节方面本作做得十分到位。



阿鲁 虽然女主角数量有所减少，但每人的剧情非常丰富，作为卖点的杀必死也更加大胆。改成用L/R键切换视角后提高了操作流畅度，不过存在后期杂兵太强和部分物品掉落率低的问题。



超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀



PSV

《机战》的外传作品《魔装机神》的第三作，接续前作，围绕拉·基亚斯长年的战争终于终结，不过还有着许多矛盾正等着安藤正树所属的国际维和组织解决。

总分 

项目	评价
难度	★★★★★
画面	★★★★★
剧本	★★★★★

■スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神Ⅲ PRIDE OF JUSTICE
■卡带■NBGI■S・RPG■战略角色扮演
■2013年8月22日■1人■无对应周边

乌冬 难度还是一如既往地高，而且个人感觉这作还要比前两作还要难些，序盘被一击秒杀是家常便饭，而后期改满的机体别说想无双，连杂兵两下攻击都挨不住，导致S/L大法没少用。得益于PSV的机能，游戏的战斗画面进化得非常精细，机体动起来不会像PSP有模糊的感觉。剧情也是没话说，有2代整个作为铺垫，这作一下子各种高潮，看得非常过瘾。惟一的不满就是PSV的按键分布，Start和Select挨得太紧，而且还是平的，要复位的时候非常困难，如果能像3DS的《机战》那样Start和Select只按一个就能复位会方便很多。

9

阿鲁 非常厚道的一款作品，三条路线的剧情编排和最终BOSS打法都有都各有特色，值得玩家通三遍。不过游戏的难度不低，新世代的《机战》玩家刚接触本作可能会有点不习惯。



白菜 本作的画面表现力不错。故事也比前作更加有深度，渐渐继承了初代的感觉。不过难度设置稍稍有些过分，特别是后期的敌人极其难缠，恐怕会让习惯《机战》的玩家大伤脑筋。



黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH



热血推荐 黄金眼评分 25

文 胧月

3DS

RPG 丨角色扮演·收集育成		
真·女神转生Ⅳ		
真·女神转生Ⅳ		
Atlus	日版	2013年5月23日
1人	6800日元	对应邂逅通信
游戏时间：80 小时以上		

不合时宜

尽管古龙笔下的李寻欢几乎被黑得跟《三国杀》的陆逊一样，但追逐强者的心态依旧让本人非常喜欢这名角色。李寻欢自嘲若把他身体里的酒都蒸干，整个人怕是只剩下“一肚子的不合时宜”，孙老爷子则补充说必然还有“一肚子的学问”。套用一下，如果把《真·女神转生Ⅳ》的游戏性（不含贬义）去除，也有诸多不合时宜之处。据我所知，国内有相当一部分玩家对本作秉持着弹劾态度，他们并非是玩三分钟就开始骂游戏的冷艳喷手，积蓄了良久对厂商的不满，一旦游戏的自身素质没能远超预想（仅仅达到是不行的），便自然会联想到所谓的“体制问题”。

画面

惨痛的“续作画面反而大幅退化”，玩家在《DQⅨ》已经领教过一次，这里无意为画面洗地，经历过PS2时代和《女神OL》的玩家尽管可以勉强忍受迷宫场景，却对素质直逼SFC的战斗画面相当无语。但不能忽略的是，如果《DQⅨ》的平台选择是出于利益最大化（装机量最大的平台和相对低廉的成本）考虑，那么《女神Ⅳ》则是不得已之举。对于必定能卖过百万的《DQ》正统作，哪怕高清上PS3乃至PS4都是稳赚不赔的营生，对于《女神》而言，则是赔或赚，或干脆是赔多赔少的问题。数据显示，《真Ⅳ》首周销量18万，而《真Ⅲ》仅有15万，总销量持平在24万。这样一款销售对象非常固定集中的作品，好的画面仅仅是优点，而不成为卖点，为此厂商还不得不掂量一下荷包。

掌机版的最近几款《女神转生》都拥有庞大的仲魔数量，且原创恶魔甚众，仅仅照搬《真Ⅲ》或《数码恶魔传说》的素材远远不够，尤其《真Ⅳ》仲魔数量几乎是前作的两倍，这意味着要实现3D建模的第三人称战斗

画面，在建模工作上几乎等于再重做一个《真Ⅲ》。对于日渐势微的《真》组而言，若非有土豪包养，否则极难实现。遗憾的是，不光是战斗，场景的设计也缺乏大气感，相比以往作品里的自觉轮、太阳、迦俱土塔、阿玛拉深界等完美烘托世界观、富有宗教感和创世气氛的场景迷宫，在内构和外观上均很欠火候。

制作人员更替

金子一马这个对于很多玩家就相当于《女神》本身的人物，逐渐淡出系列制作已是不争的事实。本作中其担任的是剧本原案和恶魔设计，然而实际上游戏的剧本由导演山井一千和山本真司负责，前者担任过《真Ⅲ 狂热版》的导演和剧本，并不完全算新手。所谓恶魔设计不过是照搬了金子以往画过的既有恶魔，新恶魔全部交给了业界其他领域的知名大佬绘制。我们不清楚到底是金子被架空，还是他自行拂袖拒画，但这些新恶魔的筋肉感和触手感始终与《女神》世界有种不协调感，尤其是CHAOS阵营的王者路西法，地位下降便罢了，造型怎一个“丑”字了得！

作为正统续作，《Ⅳ》在世界观上与前三代并无联系，人类及其守护神的地位被拔到空前高度，三阵营中的N路线被指定为官方真结局。保守封建的天上国与弱肉强食的污人世界融合，充满普世情怀。天上国的设定极为有趣，尽管厂商以片假名生造了两个词汇代表贵族和平民两个阶层，但从转化难度看，是以幕府时期的武士和平民为蓝本。地下污人世界则以高度发达的科技扮演着来航的黑船，所以这一代在L和C两条路线上的倾向性更表现得尤为强烈。

“《真》系列”的制作团队正处于一个新老交替期，金子一马、矶贝正吾、目黑将司都已淡出，缺少一个坚实顶梁柱的团队必然还要经历一个痛苦的磨合稳定期，这样才能避免流程一步一存档、恶魔全书无完成度、检索系统不方便、恶魔数值调整不平衡等因不成熟而造成的问题。《真》还有没有《5》都不好说，然而即使有，该团队也只能在完善前人的路子上苦心经营，想通过转型将其打造成另一个《Persona》的可能性几乎为零。



希望

活着就有希望。尽管有诸多抱怨，本作还是展现了一些可取之处。首先是系列首次的可见式遇敌，我始终认为可见式遇敌是RPG类游戏的大势所趋，不过《女神》面临的一个问题是：可见式遇敌如何保证练级效率（与通常四五十级就能通关的RPG不同，《女神》基本都要练满），如何确保收服恶魔的流畅性。前者的问题实际上已经通过练级DLC解决（虽然有些简单粗暴），至于后者，我认为可以在敌方的图标上显示这批杂兵的详细构成，方便玩家锁定捕捉目标。

分支任务并非第一次出现，在《奇幻之旅》中便已经有许多恶魔收服任务，即挑战一个恶魔之后解禁其合体。本作的分支任务制作得很是用心，多达105个挑战任务和10个训练任务使得主线之外构筑起一个完整的恶魔王国。如果说以往我们还要刻意地东西奔走地与不起眼的NPC对话，以发掘世界观，这一作通过这些任务令世界更加自然立体，尤其是“获得黑卡片”、“三千大千东京”等任务在设计上较为用心。

在通关并打完挑战任务中的苍蝇王后，我一度以为“本作难度只有如此吗？”，待偶然间遭遇第一个魔人后才发现本作的水原来并非这么浅。在剧情中打了一圈酱油的四大天使，也终于可以在后续的DLC任务中挑战了。最终DLC的平将门拥有乍一看无从下手的超高难度——不仅对万能属性有着极高的耐性，同时对其他属性也均有无效或吸收的抗性，更棘手的是，如果不能在10回合以内将其打倒，就会判为任务失败。在研究出行之有效的打法后，依然还要讲究一点运气要素，让人有点怀念起当年的撒旦了。

便携领域

9月，一波接一波的新手机接踵而至，从国内的魅族和小米，到国外的三星和苹果，再加上索尼等一众厂商的推波助澜，这个月的科技界注定不再平静。不过本月最为轰动的还不是这些新手机的发布，所有的眼球都在月初被微软收购诺基亚的新闻吸引过去，老牌手机大厂被操作系统巨头微软收购将会造成怎样的后续效果，现在还真的不得而知，不过有一件事倒是还没有发生就已经知道得差不多了，那就是苹果的发布会上将有两款手机公布，一个是iPhone 5的后续机型iPhone 5S，还有一个就是廉价版的iPhone 5C。

情报室

三星9月发布三款重磅产品

三星9月初在德国发布了三款全新产品，分别是平板手机的代表Galaxy Note系列最新的机器Galaxy Note 3，智能手表Galaxy Gear和平板电脑新产品GALAXY Note 10.1 2014版。



Note 3整体外观仅仅是在前代产品的基础上进行了小幅度变更，但仍然延续圆润时尚的风格，不过Note和S系列设备一直被用户诟病的材质问题在Note 3上得到了明显的改善，尤其是机身后盖采用了仿皮革材质，并且采用针线缝制工艺，相比单纯的塑料更加精致，手工气息更加突出。硬件方面，Note 3在Note 2的基础上整体有了大幅度的提升，机身采用一块5.7英寸1080p分辨率全高清Super AMOLED显示屏，高清影音娱乐方面的优势较为突出。另外还搭载一块1300万像素后置摄像头，配备高亮LED闪光灯，这也比前序产品高出一个级别，但在高端旗舰机市场，拍摄性能的博弈正处于热战当中，Note 3虽然拍摄性能大幅度提升，但状况仍然不容乐观。最后，整机厚度由9.4毫米缩减至8.3毫米，同时重量也下降至168克。续航方面，Note 3采用一块3200毫安时电池，容量也比Note 2增加100毫安时。还有一点需要指出的就是Note 3完全兼容了所有的LTE网络。



此外，随着穿戴式设备的火热，三星也拿出了自己的穿戴式解决方案GALAXY Gear智能手表，作为Note 3的第二屏。GALAXY Gear采用时尚的外观设计，包含6个颜色版本，可同步手机的通讯信息，直接在屏幕上显示来自手机的短信、邮件以及其他类型的消息内容，甚至是直接通话和语音控制。同时，腕带部分还内嵌一颗摄像头，用于快速图片拍摄。而且为了对GALAXY Gear和Note 3进行无缝整合，三星还拿出了一款名为“智能传递”的解决方案，当用户拿起手机之后，手机屏幕上就会以详细信息的形式显示来自手表上的通知内容。惟一存疑的地方在于，GALAXY Gear是不是一款独立的穿戴式计算设备，尤其是在离开Note 3的

情况下能否独立运行，如果不可以，那么其使用价值将会大大降低。

除了Note 3和GALAXY Gear外，GALAXY Note 10.1 2014版平板电脑也引人注目，新款平板厚度缩减至7.9毫米，配备立体扬声器，同样随机附送一根手写笔。另外，新款GALAXY Note 10.1平板和Note 3一样也采用了缝制工艺的仿皮革材质，具体上市时间和前两款设备一样，将在9月底发售。



Capcom新音乐手游《CROSS × BEATS》公布



9月4日，在Capcom的新作发布会上，面向iOS平台制作的音乐游戏《CROSS × BEATS》向公众进行了展示，游戏将在今年秋季上架，并将于9月19日在东京电玩展上展出，目前已经启动了玩家预先注册的活动。



本作的是以“INNOVATION（革新、进化）”为概念的正统音乐游戏，玩家随着音乐节奏，以画面射出的“光之箭”的交错时机，利用点击、划动、长按等敲击节奏来完成演奏，从而获得高分。同时，该游戏还搭载了许多社交元素，玩家们可以和朋友们一起进入游戏，并且还有SNS功能，让玩家可以在游戏中进行文字的交流。本作的开发请来了跳舞机之父、原Konami旗下的著名音乐游戏制作人前田尚纪，游戏内收录的乐曲则有void、霜月遥、NAOKI、Tatsh、SIMON等知名音乐人参与制作。除此之外，活跃于各式音乐舞台上的实力派歌手们的原创歌曲也将出现在游戏里。

狩猎解禁！《怪物猎人SMART》今秋上架

同样是9月4日的Capcom新作发布会上，还有一款重量级的游戏作品被公布，那就是iOS、Android智能手机平台专属的《怪物猎人》新作——《怪物猎人SMART》，游戏预计在今年秋季率先登陆iOS平台，以本体免费、道具收费的形式推出。





此前被各种打着“怪物猎人”旗号的手游坑过的玩家可以不必太担心了，至少从放出的宣传片中可以知道，《怪物猎人SMART》不再是以切水果或者卡牌收集为玩法的游戏了，基本上是和掌机版同属一种类型的正统多人联机游戏，无论是画面、战斗方式、武器系统都与正统作品非常接近。不过作为以智能手机为主要平台的动作游戏，本作还是做出了一些调整，比如画面从横屏变为竖屏，以方便玩家单手操作。

虽然游戏的具体操作方式、狩猎任务系统等详细情报还要等到东京电玩展上才能真正揭晓，但是对这个系列有爱的掌机玩家肯定不在少数，所以接下来就请各位猎人们一起期待手机上的正统《怪物猎人》吧。

Deco Sketch

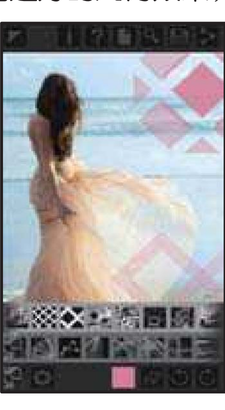


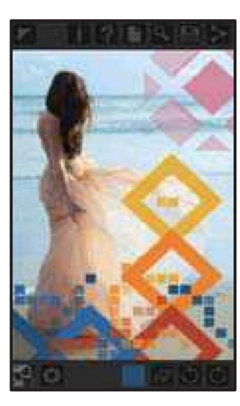
类型：摄影与录像	厂商：Ben Guerrette
价格：免费	版本：英文版

用“数不胜数”形容手机上的图片修饰类应用数量毫不为过，不过此类应用添加的元素大都是标志、图片以及文字，并且多数编辑过的图片看起来也是略显生硬。而这次要介绍的这款“Deco Sketch”所编辑美化的图片不仅文艺范儿十足，而且软件内置丰富的随机衍生功能，可以让编辑好的图片看起来更为自然。

进入应用后，首先来到图片编辑页面，功能键部分主要罗列的是保存、分享、新建等系统功能，而下方则是主要的编辑美化功能，总体的布局也相当合理。至于美化步骤和使用方法，软件并没有详细的教程，用户只能点击上功能栏中的问号跳转至官网进行了解，这点略显不够贴心。虽然没有内附教程，但好在软件的使用方法比较简单。点击左下方的美化包可以在软件提供的10个大类共130种美化方案中进行选择，有趣的是它们都是以点、线、面、体作为基本素材，通过不同的角度、大小、明暗搭配来形成不同的美化效果。接下来只要在图片上进行划动操作即可生成事先选好的几何效果，但需要注意的是，划动的时间越长，所产生的几何效果就会越多越密。另外在色彩功能方面，用户可以利用调色板对色彩进行调整，同时还可以使用应用提供的20种调色方案实现效果的渐变美化。







总的来说这款应用简单易懂，主打的点、线、面以及各种几何图形的添加功能，以及略显另类的添加方式让人有种耳目一新的感觉，而经过细心研究后完成美化的图片看起来也很具艺术感，算是值得入手的免费应用。

iHour



类型：效率	厂商：Yiming Shen
价格：免费	版本：中文版

作为效率应用，这款“iHour”主打“时间的积累”，哪怕只有一小时或者几十分钟，只要你用来坚持做某件事，那这就是你花费时间之后的“收入”。应用的口号是：对任何一件事情投入1万小时，你都可以成为这个领域的专家。所以当你坚持练琴、坚持写作或者坚持看一本国学著作超过10000小时后，可以回来看看自己的回报有多么丰厚。

应用的图标非常漂亮，很有iOS 7的扁平风格。首先是“时间投资计划”，顾名思义就是对时间的规划。用户可以打开软件设定每天固定活动、学习、练习等具体项目的时间安排，比如背单词、看书、弹琴、锻炼……都可以自行添加。其次是“计划投入时间”，打算花多少时间来做这些项目，用户还可以设置通知提醒，可以精确到某一天的某一时段开始提醒。比如工作日晚上7点开始运动1小时，那么应用每天都会按时提醒用户进行运动。当开启了时间投资计划之后，也可以用软件来记录自己的积累过程，比如每天都坚持弹琴一小时，软件会一直默默地计算每日是否完成了计划、投入了多少时间，还会做出图表统计。还有一个有趣的地方就是成就挑战，获得成就不但增加成就感，又可以让用户养成长期习惯，相信内置的86个成就全部挑战完成，用户原本打算做的事情也就快要成功了。







总而言之，界面清新的这款应用确实能一定程度上为用户带来自我规划的效果，学生、上班族等时间相对比较少的人群想为自己培养一种良好的习惯时特别适合使用。

这款被官方定义为沙箱游戏的《泰拉瑞亚》其实早在2011年就发售了PC版，游戏融合了挖掘、探索、制造、战斗、修筑等有趣的元素，开放的场景和玩法让很多老玩家津津乐道。



既然是沙箱游戏，也就意味着玩家的思维和创造风格决定了游戏的走向。在这个充满未知的世界中，每到夜晚就会有敌人来犯，因此游戏中大多数战斗都发生在晚间，如果是白天的话，只要不去一些诡异的地方就不会有生命危险。对于新手来说，在初期不用急着去打怪，尽可能多地收集资源打造装备、建造家园才是最应该做的事情，而这个过程的快慢不仅取决于玩家是否勤奋，更重要的是资源的采集和建造的目是否明确。在探险和收集资源的途中，逢宝箱必开是快速提高自身实力的一个重要途径。此外还有一点需要注意的是，《泰拉瑞亚》的地图非常之庞大，除了要掌握基本的开采、攻击能力外，玩家还需要练就熟练搭建平台、桥梁、走道的能力，因为这对于后期的地下探索来说十分重要。在游戏中，玩家与敌人的战斗还是比较自由的，由于场地方面没有限制，灵活地移动、跳跃以及制造一些临时掩体都可以抵御怪物或BOSS的攻击，当摸清楚对方的攻击方式之后适时出手即可，不过移动平台的操作并不像PC版那般灵活。游戏的整体难度不算太高，只要理清发展思路并严格付诸实践即可顺利成为一名强大的勇士以及建造出坚不可摧的城堡。不过也因为太过丰富的内容和太开放的设定，会让不少新手在一开始难以融入游戏，而多人模式的缺失也让游戏的互动性大降，玩着玩着会让人觉得只有自己一人在采集、打怪，那种感觉甚是孤独，如果能够与好友共同探索世界的话那么一定会更受欢迎。





本作是“《怪物猎人》系列”的衍生游戏，以系列中超高人气的萌宠艾鲁猫作为主角，因而整个游戏始终贯穿着精致可爱的2D卡通画面，虽然算不上大作，但却是一款人见人爱的休闲游戏。



玩家在游戏中要带领艾鲁猫们开辟出一个新的集市，供猎人们购买道具、食品和装备，其中经营商店和采集货物是游戏的两个主要内容。游戏操作也很简单，只要简单地点击几下屏幕，便可以轻松完成各种操作，玩家要做的基本上就是欣赏憨态可掬的Q版艾露猫卖萌了。

商店经营部分，玩家需要建立新的商店，并为新店聘用艾鲁猫店长，用贴心快捷的服务让猎人顾客们满意。赚到的钱还可以用来开设新的商店，逐渐打造出一条商店街。商店可以贩卖食物、道具以及武器，卖的东西越多店的规模就越大。中后期随着货物的种类增加，玩家可以设定的商品类型也会增多，当然稀有度越高的商品受欢迎程度自然也越高。商店的顾客——也就是猎人们路过商店门口时，头顶上会出现问号，这时候就要派艾鲁猫出去推销生意了，当然猫猫也会自己出动，只不过反应会慢一些。客人多的时候往往应付不来，没有耐心的客人在时间过后还是没能得到接待便会一走了之。采集货物的方式也比较简单，因为大自然给予了艾鲁猫们丰富的物质条件，玩家只要和猫猫们探索各种副本，对采集点进行采集，击败各种曾出现在“《怪物猎人》系列”中的怪物们，就能拿到大量的素材。

本作给人的感觉就是简单却耐玩，建店铺、选店长、上架商品、为采集素材做装备、遇到怪物的时候进行组队……可以说玩点颇多，重点推荐给“《怪物猎人》系列”的FANS和喜欢可爱画面的女玩家。







3D短波

这半个月业界的目光都被突然公布的2DS吸引了过去，这台去除3D显示功能的廉价机型面向的是低龄用户市场，而放弃折叠设计也令主机的整体更加坚固。任天堂明确表示2DS仅在欧美发售，目前没有在日本推出的计划。控制成本是该社始终贯彻的经营理念之一，NDS LL在公布之初也被认为是“奇葩”，但之后取得了惊人的成绩。究竟2DS能否在市场上占据一席之地，在年底的商战中应该就能见分晓。

GAME 8月28日

日服e商店更新了一款下载游戏《Nikoli的谜题 数字连线》，同日上架的还有FC模拟游戏《猫捉老鼠》，以及DSiWare《世界探险 国旗世界地图3》。《无处不在的书店》所提供的付费漫画追加了《名侦探柯南》、《魔笛》等作品。

GAME 9月4日

日服e商店追加两款新作，分别是“《简单下载》系列”的第16弹《密室逃脱 愉快的猴子与家庭餐馆》和《小玩偶公主 料理篇》。FC模拟游戏则追加了经典A·RPG《女武神冒险 时之键传说》。《无处不在的书店》也开始大量更新，包括《龙珠》、《新世纪福音战士》等人气作品纷纷上架。



EVENT 8月31日

稻船敬二公布了自己的新作企划，基于PC平台开发的《Mighty No.9》将是一款横版卷轴动作类游戏，主人公是一名机器人，其特点是夺取敌人的能力并进行变形。除了稻船外，本作的开发团队还有会津卓也、小牧信介、松前真奈美等参与过《洛克人》作品开发的成员加盟——这种《洛克人》精神续作的既视感立刻吸引了大批玩家关注。本作在Kickstarter网站上公开募集资金后，很快就突破了90万欧元的最低目标，截止至9月3日资金已达115万欧元，制作方表示会根据资金情况考虑移植其他平台。而为3DS平台制作过《变异泥巴》、《炸弹猴》等下载游戏的Renegade Kid小组成员随即在Twitter上表示，愿意协助开发本作的3DS版。《Mighty No.9》预定于2015年春发售，虽然时间尚早，但对于失去了《洛克人 DASH3》的3DS玩家而言，无疑多了一份期待。



文 半夏



笔者小时候KFC曾经推出过一款玩具，把刻有轨道的地图拼在一起，上好发条的小飞机就会沿着轨道前进。本作就是这个玩具的翻版，丰富的关卡和有趣的迷你游戏都十分耐玩，下面让我们一起来看一下吧。

3DS	PUZ 丨益智		推荐度 A
	马里奥和大金刚 迷你迷你嘉年华		
	マリオ＆ドンキ－コング ミニミニカ－ニバル		
	Nintendo	日版	2013年7月24日
	1人	1200日元	无对应周边

界面简介



1.地图碎片：将碎片拼在迷宫里，小玩偶们就会按照上面的轨迹行动。有的模式中碎片数量是固定的，有的甚至会不断下落，当累计超过6个时就会Game Over。

2.下一块地图碎片：下一个即将落下的地图碎片，点击可以使它快速落下。

3.迷宫地图：地图一开始都是不完整的，将碎片拼在上面就能组成道路。

4.玩偶角色：角色会按照地图上的路径自动前进，安全将角色送到终点就能过关。

5.陷阱：在迷宫地图上会有各种陷阱或障碍阻挡玩偶前进，不同障碍的讲解见后文。

6.小硬币：每一关都有三个小硬币，玩偶路过硬币就可以获得，三颗硬币全部取得之后能获得一颗大星星，大星星用于开启游戏的各项其他功能。

7.终点：指引玩偶到达这里就能过关。

8.起点：玩偶们最初从这里开始出发。

9.帮助：可以查看游戏帮助。

主要游戏（メインゲ－ム）

马里奥拼图大陆
（ミニマリオパズルランド）

游戏的主要模式，共有60个关卡，初期关卡比较简单，后期越发复杂，且时间比较紧张。有一个方法可以增加游戏时间，将碎片拼在地图上，等玩偶们走过后炸毁地图碎片，重新拼接，使玩偶进入一个循环路径（例如圆形、8字形、椭圆形等），之后循环路径就会升起，上面布满时间奖励道具，连续点击下屏幕控制玩偶将道具捡起就能获得比较多的时间。连打时间结束后，右侧水管内已经掉落的地图碎片会变成紫色，可以直接贴在循环路径地图上。有一些硬币是漂浮在云层上的，也需要用循环路径这种方法才能拿到。有的终点是锁起来的，需要先取得钥匙之后才能开启。拿到路上的锤子道具之后可以消灭怪物，如果没有拿到锤子道具直接碰到怪物也会Game Over。

碧奇迷宫
（ピ－チラビリンス）

和马里奥拼图大陆模式的玩法基本一样，不过地图碎片一开始都已经给出，不会再掉落也没有时间限制。下屏幕地图碎片旁边的数字表示可用碎片数量，由于地图碎片数量有限，因此合理安排每一块碎片显得尤为重要，可以在开始游戏前有个大致的想法再动手拼地图。每完成10个

图标	说明
	固定在地图上的碎片，不能被炸毁，不能被紫色方块覆盖
	转动机关，点击之后可以转动改变方向
	高墙，玩偶碰到之后会自动改变方向，弹跳等方式可以越过
	陷阱，玩偶一旦掉进去就会Game Over
	改变碎片机关，可以将没用的地图碎片放进去，从而缓解坠落碎片的压力，上面如果有数字表示可以使用的次数，最后一次使用之后机关会变成一个彩虹碎片，放在地图上之后会自动改变形状，衔接地图
	弹跳陷阱，玩偶走到上面之后会高高跳起，落到之前前进方向上相隔一格的方块上
	抛扔陷阱，玩偶走到上面之后会按照箭头方向被扔起掉落在相隔两格方块上
	敌人，碰到就会Game Over，如果拿到锤子道具可以打死
	瞬移陷阱，进入这个陷阱的玩偶会自动从另一个瞬移陷阱出现
	传送带，玩偶会自动在传送带上前进
	按钮，点击之后可以改变传送带传送的方向
	硬币，每关共有三个，收集齐之后能够的得到一颗大星星
	浮在云上的硬币，需要进入循环路径之后才能拿到
	钥匙，拿到之后可以开启被锁住的终点
	浮在云上的钥匙，需要进入循环路径之后才能拿到
	被锁住的终点，需要钥匙才能开启

关卡会开启下面10个关卡，只要完成就可以，并不需要取得每关的所有硬币。

迷你小蘑菇配对
（マルチミニマ–チ）

在这个模式里没有掉落的碎片，地图上的碎片都可以随意移动，会有两只玩偶从起点出发，需要合理安排碎片使两只玩



偶都顺利达到终点。让它们走不同的路线，分开回收硬币，发挥不同的作用是本模式的关键。每完成10个关卡会开启下面10个关卡，只要完成就可以，并不需要取得每关的所有硬币。

大金刚丛林
（ジャイアントジャングル）

只有三个关卡，但是每关的地图都非常庞大，地图上有许多时间道具能够延长限制时间，还有许多大星星，在赶往终点途中拿到一些的话会对开启迷你游戏和收藏有所帮助。这个模式的关键在于延长时间，尽可能地捡取时间道具和创造循环地图是通关的关键。



迷你游戏
（ミニゲ–ム）

在主要游戏中收集的大星星可以开启迷你游戏，具体玩法如下：

目标弹射
（ダ–ゲットスマッシュ）

在上屏幕会出现许多圆盘，控制下屏幕弹弓将玩偶射向圆盘能够将其击碎，击碎不同画面的圆盘得到的分数不同，红色圆盘会减分，道具类圆盘能够增加时间。第一关比较简单，之后的关卡中圆盘移动速度较快，干扰圆盘的大量出现也会影响分数。



迷你螺旋桨机器人抓取
（ミニプロペラヘイホ–キャッチ）

上屏幕会漂浮许多迷你螺旋桨机器人，控制下屏幕的弹弓将爪勾射向它们就能将其抓住，之后快速转动下屏幕的绕线

轴收回爪勾就能将它们抓回来。不同颜色的机器人分数不同，红色1000分，蓝色500分，绿色100分。红色和蓝色一般会躲在大量绿色机器人中间，把握时机射出爪勾就能越过障碍抓到分数高的机器人，也可以先将障碍机器人抓回来之后再抓取目标机器人。上屏幕右上角是目标分数槽，在限定时间内达成当前阶段的目标分数后就能进入下一个阶段，没有达到的话就会Game Over。一关共有三个阶段，全部完成才能通关。

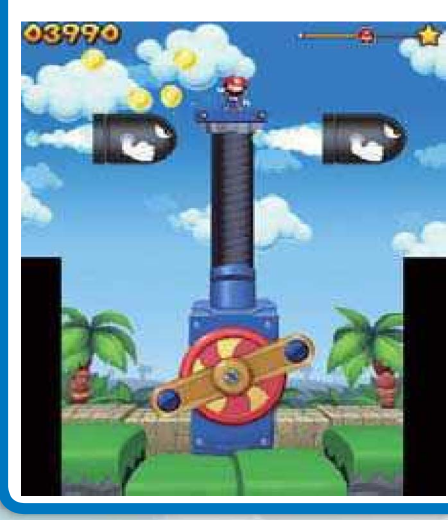
方块粉碎机
（キュ–ブクラッシャ–）

在下屏幕控制弹弓将玩偶们射向上屏幕的方块，将它们击碎，如果射中炸弹可以炸毁四周方块，射中加时道具能够延长时间。在控制弹弓时会在上屏幕产生辅助的抛物线，帮助玩家确认位置，能够被击中的方块会显示为白色，抓紧时间放开弹弓砸向炸弹或者一堆方块的中间位置能够快速清除方块。该游戏共有两种模式，第一种模式中需要将所有方块都击碎才能过关，第二种模式中会不断出现小方块组合，在限定的时间内击碎越多、分数越高。



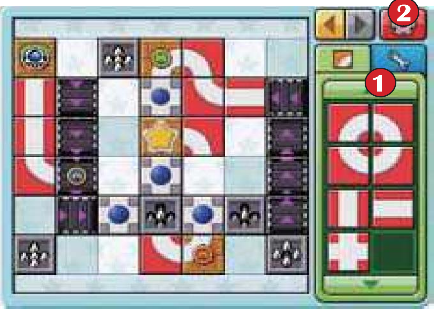
升降台
（アップダウンテ–ブル）

转动下屏幕的方向盘可以控制上屏幕玩偶所在升降台的高低，松开方向盘升降台会自动降到最低，在上屏幕会出现许多炸弹、敌人和金币，玩偶碰到金币就会自动拾取，其中星星金币分数较高，一旦碰到炸弹或者敌人就会Game Over，一定要小心控制方向盘，上屏幕右上角有当前进度槽，全部走完就能过关。



编辑模式（エディタ–ル–ム）

在这里可以自由设计关卡，下屏幕是关卡的平面图，右侧有各种地图碎片和陷阱，可以将它们自由放置在地图上。地图上只能出现3枚硬币，放置了钥匙之后终点会自动变为带锁的终点。点击图上①位置会进入编辑菜单，可以放大和缩小地图，移动和取消地图上已经摆放的碎片。点击图上②位置选择“タイルのせってい”可以设定某一种类掉落砖块的多少。编辑完成的地图可以上传到互联网上和其他玩家分享，选择“ステ–ジをさがす”可以搜索网上其他玩家上传的关卡，下载之后在“ダウンロ–ドしたステ–ジ”里可以进行游玩。



玩具收藏（トイコレクション）

获得一定数量的大星星可以开启不同的收藏品，摆在这里的收藏品会落上灰尘，在下屏幕划动能够为收藏品们清理灰尘，清理干净之后它们会开心地舞动。

收藏品	所需星星数
ミニマリオ	10
ミニピ–チ	20
ミニキノピオ	30
ミニDK	50
ミニヘイホ–	60
キャプチャ–コング	70
ミニプロペラヘイホ–	90
カタパルトコング	100
ブル–ミニプロペラヘイホ–	120
ミニポリ–ン	150
ゴ–ルドミニプロペラヘイホ–	200
ゴ–ルドミニマリオ	230

索尼PSV掌机情报专栏

PlayStation Vita

总部 PSV Azito

享受掌机的声光极致！

栏目主持：苍穹

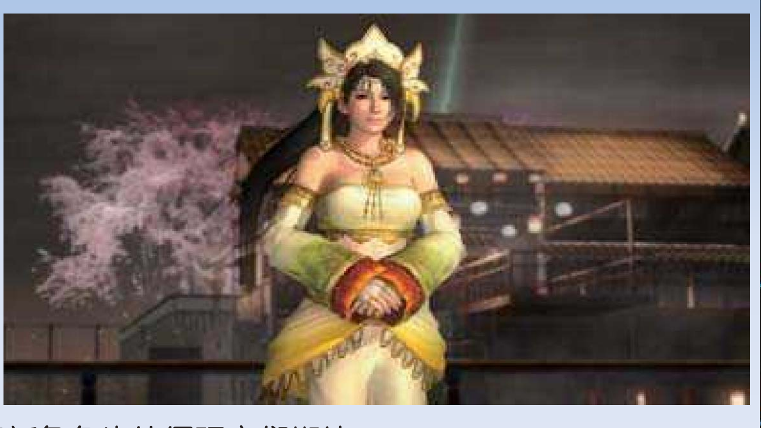
自8月初2.60版的大更新后，PSV系统很快就在8月29日更新到2.61，旨在改善《大众高尔夫6》和《梦幻之星在线2》的游戏稳定性，并没有其他实质性变化。新近发售的《仙境传说 奥德赛 ACE》、《杀戮地带 佣兵》都有中英文合版，《讨鬼传》、《龙之王冠》也会相继推出中文版，PSV的“共斗之夏”看来还能继续延续到秋天。

《讨鬼传》中文版将有原创御魂



和风狩猎类动作游戏《讨鬼传》的亚版中文版将于9月19日发售，预约特典与之前的港日版近似，包括御魂“桃太郎”、“新岛八重”的下载码，特殊装备“猫耳发饰”、“天狐面具”的下载码（二选一），以及超细纤维讨鬼袋一个。最令玩家惊喜的是中文版将有原创的御魂登场。在先前举办的华人御魂设计大赛上，平阳公主（作者：鸦参）、西施（作者：SR）和红拂女（作者UII）分获前三名，这三位中国历史上的知名女性也将作为DLC御魂加入到游戏中。

《无双大蛇2 终极版》×《死或生5 终极版》联动特典



厂商通过给游戏附带各种特典、赠品来促进首周销量不算是什么新鲜事，但附赠其他作品的特典还真不多见。预定于9月26日发售的《无双大蛇2 终极版》中，所包含的初回特典是同社作品《死或生5 终极版》中使用的联动服装下载码，分别是加拉夏装（霞用）、王元姬装（绫用）和三藏法师装（红叶用）。已经拥有众多客串角色的《无双大蛇2 终极版》是否还会追加新角色也值得玩家们期待。



PSV版《高达破坏者》发售日终于确定

自公布之初就宣布跨PS3和PSV平台的《高达破坏者》，PS3版早已于6月底发售，而PSV版却始终迟迟没有动静。近期NBGI终于公布了PSV版的发售日——10月31日，初回特典附赠10月开播的新番动画《高达模型战士》主角机体下载码。而伴随着PSV版的发售，PS3版也会同步进行一次大更新，将追加30个任务和大量机体部件，方便玩家们跨平台展开联机对战。

《灵魂献祭》×《PSO2》联动服装

从8月29日起，《灵魂献祭》的玩家可以免费下载到与《梦幻之星在线2》联动的服装——Arks装甲衣（男、女版）。这套服装充满了《PSO2》的科技感和幻想元素，操作这样的角色在魔法的世界里战斗也别有一番风味。需要注意的是，想要下载此DLC，游戏版本需更新到1.30以上。



《龙之王冠》港英版出现重大BUG



8月23日，港英版的《龙之王冠》放出1.01版更新，但很快就有大量玩家在下载后发现了严重的BUG，包括启动游戏时出现“C0-12574-9”的错误代码、无法正常更新，不能用“马屋（Stables）”和“传送门（Gate）”进行在线联机，无法使用存档上传和下载功能。SCE在5天后发表公告，宣布将尽快展开免费更换卡带的补救措施。对于出现“C0-12574-9”错误代码的玩家，可以通过点击安装提示、删除1.01版更新数据后进行单机游戏或Ad-Hoc联机。建议尚未购入本作的玩家现阶段放弃港英版。

本月PS+免费PSV游戏一览

下面为各位补完欧、美服的PS+免费PSV游戏列表。美服方面的独立作品《机械迷城》值得喜欢动作解谜类游戏的玩家们尝试。而欧服除了列表上的作品外，众多游戏面对PS+会员也有一定的折扣，比如上辑“一品轩”中为读者们介绍的《全面反攻》只要0.79欧元，新登陆PSN的《真实拳击》则为7.19欧元。横向比较下来，本月最不“给力”的就是日服了。

美服	
游戏译名	游戏原名
机械迷城	Machinarium
重力异想世界	Gravity Rush
未知海域 黄金深渊	UNCHARTED: Golden Abyss
反重力赛车2048	WipEout 2048
尼特的地下探险	Knytt Underground
街机弹珠台	Pinball Arcade
Zen弹珠台2 星球大战	Zen Pinball 2: Star Wars Pinball
欧服	
游戏译名	游戏原名
重力异想世界	Gravity Rush
未知海域 黄金深渊	UNCHARTED: Golden Abyss
新・王样物语	New Little King's Story
潜行公司 黑暗中的克隆	Stealth Inc: A Clone in the Dark
杰克和达斯特 三部曲	The Jak and Daxter Trilogy



2001年，于GB平台发售的“《勇者斗恶龙怪兽篇》系列”第二作，在时隔12年之后登陆3DS平台，并以大幅重制后的全新姿态闪亮登场。下面就来看看本作的相关情报吧。

文 阿鲁　美编 Juxi

玛鲁塔王国在时隔12年

3DS

RPG丨角色扮演·收集育成		
勇者斗恶龙怪兽篇2 伊尔与鲁卡的不可思议的钥匙		
ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思議なふしぎな鍵		
Square Enix	日版	发售日未定
1～8人	售价未定	对应周边未定

以怪兽为同伴进行战斗的人气系列作品在经过重制后重新登场！冒险的舞台是不为人知的、正遭遇重大危机的玛鲁塔王国。移居此地的伊尔和鲁卡被某人寄予了“不可思议的钥匙”，玩家需要在两人中选择其一在这个未知的世界里进行冒险。

►大型怪兽在以前的系列作品中就已经出现过，不过这次会有很远就能看见其身形的超大体积怪兽登场，有这大家伙作为同伴的话会让人非常安心。



▲因父亲被玛鲁塔国王叫去而移居到玛鲁塔王国的伊尔和鲁卡，在这里遇到了喜欢恶作剧的精灵“坏仔”，然而这次相遇却彻底改变了兄妹俩的命运。

▲本作登场的怪兽种类达到了系列最多的800种以上，《勇者斗恶龙X》里的怪兽也将悉数登场，敬请期待。

使用“不可思议的钥匙”前往异世界！

以怪兽统领者为目标的兄妹，在拿到某个家伙寄予的不可思议钥匙后，利用钥匙的力量开启了能够连接未知世界的大门！

这里就是冒险的出发点！

▲玛鲁塔王国的某个场所有着连接异世界的大门，使用“不可思议的钥匙”开启大门就能进入。



▲聚集着怪兽的异世界，用不同的钥匙开门能进入不同的世界。

◀在遍布金字塔、长着仙人掌的灼热沙漠里，出现了巨大的蝎子！登场的怪兽会与所处世界的环境契合。

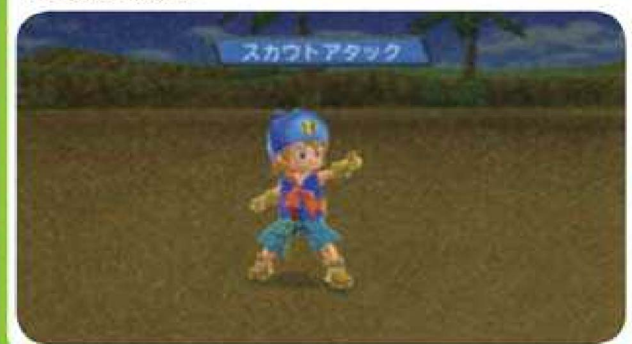
延绵不绝的“广大的世界”等待你的来访！

▲拥有各种地貌的异世界等待着伊尔和鲁卡，使用通信机能进行游戏，世界也许会更加广袤。

使用捕获指令让怪兽成为同伴！

战斗中，可对怪兽使用捕获指令进行攻击，成功将其捕获后就能收为同伴，今后可以派出来与玩家一起成长和战斗。

▼发现想捕获的怪兽时就发动捕获指令，同伴怪兽此时会发动特殊攻击。





◀是否能成功捕获怪兽取决于捕获率，但即便是1%的捕获率也是有可能捕获成功的。



◀根据主人公的命令，同伴怪兽发动了突击，己方攻击力越强，捕获指令打出的捕获率越高。

能使用丰富的咒文与特技！





▲怪兽能学会攻击系、辅助系、回复系等丰富的特技和咒文，根据怪兽的特点来组合队伍是非常重要的。

战斗搭载快速战斗模式！



▼本作中，准备了能让战斗动画快进的“倍速模式”。并且在面对等级较低的敌人时可以快速完成战斗，非常方便。



怪兽间展开白热化的战斗！

伊尔和鲁卡进行冒险的广阔的异世界里有着丰富的怪兽登场，玩家最多可将四只怪兽编在一个队伍里与对手战斗。怪兽升级后可以学会丰富的特技和咒文。



徒刑100万年

为了自由，人类

FREEDOM WARS™

フリーダムウォーズ

文 白菜　美编 Juxi

在之前的报道中，我们为大家介绍了咎人（男）与囚具（女）的造型，本辑“前线”则将补完性别相异的另外两个人设。而关于自由奉仕战争，也有较为详细的流程情报放出，来先睹为快吧。

PSV

ACT丨动作·狩猎

自由之战

フリ-ダムウォ-ズ

SCEJA	日版	预定2014年内
1～8人	售价未定	对应周边未定

相关报道：Vol.205



CRIMINALS

互相争斗

牢国都市“圆形监狱”

为了有效率地管理已经枯竭的资源，而在世界各地建造的都市。人类为了在这严酷的时代生存下来，将漫长岁月中制定的“PT法”作为绝对的法典，通过多达数兆条的条款来管理着自身。各地的圆形监狱都在赌上生存的资格进行着势力争斗，不断重复着咎人之间的自由奉仕战争。



重犯罪者 咎人（女）

这个世界上只要消耗着资源就是一种罪孽，因此人类一旦诞生，就被称为咎人。咎人的所有生活都处于圆形监狱的管理下，行动受到极大限制，只有在战斗中权利才会多一些。玩家扮演的是自由设定性别与外貌的咎人，参加夺还自由的战争“自由奉仕”。



ACCESSORIES

监视者≈协泛者

囚具（男）



身为咎人的搭档兼监视者的生化人工智能机器人。在圆形监狱内时常监视着咎人的行动，而在战场上则是手执武器的好搭档。囚具也具有男性型和女性型，可以自由选择。另外当咎人获得某种程度的权利后，就可以对囚具的外貌和思考方式进行改造。



自由





■地图是达成自由奉仕所不可或缺的情报。

交战

捕捉敌人将其击倒
荆的使用将左右战局

掠夺者能够利用盾牌弹开子弹，并以激光炮进行还击。咎人要使用荆冲入其怀中，进行部位破坏，然后将其击倒在地。当其倒地的时候，就是发动总攻击的绝佳时机。



■停止掠夺者的机能，从牢笼中救出市民。而真正的试炼从此刻开始。

奉仕战争——破坏并不是最终目的

出击



■能够发射至任何地方的荆。就算携带重装备，也能进行立体全方位的高速移动。

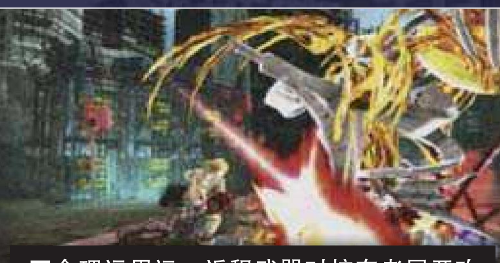


驱使荆寻找强敌的踪影

4名咎人各自带上自身的囚具，参与战争。情报中的战斗场景是市街地。咎人使用左腕上装备着的荆，寻找作为敌人的掠夺者。最终他们成功发现了两个掠夺者。



■数名咎人一起发射荆的话，就能让掠夺者陷入短暂的无法行动时间。



■合理运用远、近程武器对掠夺者展开攻击。拥有切断机能的武器能够斩落部位。



夺还

救助及运送市民 夺还尚未结束

即使平安夺还了市民，由于掠夺者拥有自动修复机能，还会再次启动。直到摆脱敌人的追击，将市民运送到特定场所的逃生舱为止，自由奉仕战争都不算结束。



■抱着市民时无法进行攻击，需要同伴的掩护。



■摆脱追击，将市民运送到逃生舱后，自由奉仕战争才算完成。

文 胧月 美编 咕噜



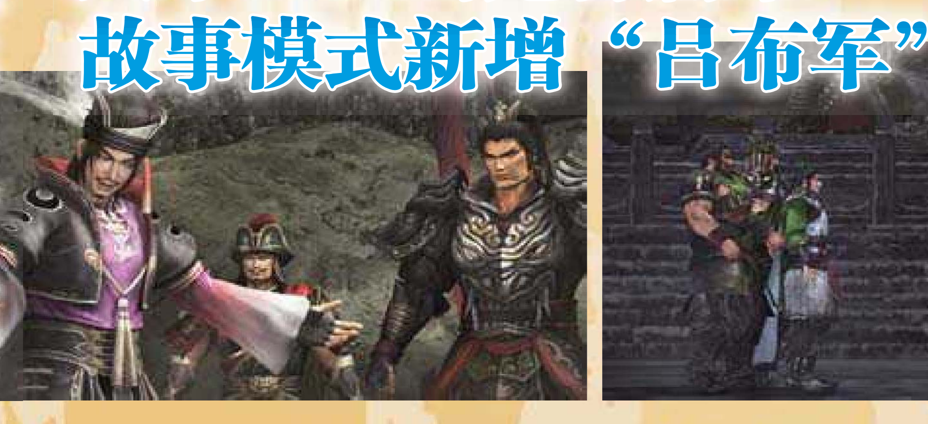
PSV	ACT丨动作・一骑当千		
	真・三国无双7&猛将传		
	真・三国无双7&猛将传		
	Koei Tecmo Games	日版	预定2013年11月28日
	1～2人	7140日元	对应周边未定

最强《猛将传》登陆PSV！猛将传说再度复活！

"《真・三国无双》系列"正统续作《357》今年2月登陆PS3，尽管全角色好感度奖杯刷得天怒人怨，游戏自身的素质倒是得到好评。战场设计精良化，不再是一块平原；觉醒模式进一步加强了观赏性，关银屏以赶超王元姬的人气洗刷了三上枝织没有存在感的污名；"天地人"的属性克制带来更多的策略性和操作感。日前，本作的《猛将传》宣布于同年11月28日发售，出人意料的是PSV居然也见者有份。由于《357》本传未曾登陆PSV，所以采取了《7》和《7猛将传》同捆发售的方式，7140良心价，我荣神作抱回家！我既不是五毛，也不是高端黑，你们得信。

《猛将传》添加新角色和新系统是历代的固定做法，这次公布的2名新角色选择的是"希望登场的武将"投票活动中最高票数的陈宫，以及得票第四的东吴第五代都督朱然。排名第二的荀彧和第三的于禁并未公布消息，但厂商宣称本次《猛将传》还将有更多粉丝们期待已久的新角色，让我们期待一下吧。

天下无双的鬼神篇章 故事模式新增"吕布军"





故事模式以《三国演义》为蓝本改编而成，以往作品中的势力分为魏蜀吴晋他5个势力。《猛将传》新增以吕布为主人公的新剧本，这位有着"人中吕布、马中赤兔"美誉的银戟温侯，将贯彻"力量即是一切"的价值观，随心所欲地度过自己的戎马一生。

收录三国迷们假设过的全新 IF 章节

各势力的假想章节是系列的魅力之一，无数三国迷都在自己的脑海里修改着客观条件，进一步推演历史的发展并且乐在其中，比如"宇宙战神郭奉孝"（我真的不是在黑郭嘉）。《真·三国无双 7》的 IF 章节已经构建了魏蜀吴分别统一天下的宏伟故事，这次的《猛将传》再接再厉，提供了"袁绍军官渡之战胜曹操"、"赤壁之战火攻失败"等假想条件，让三国的故事更具戏剧性。



陈宫

得意武器：兵法简

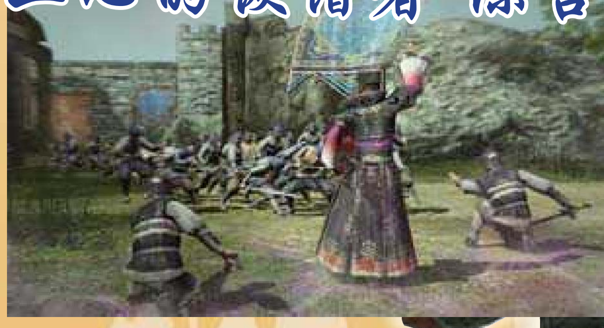
曾经是曹操的谋士，后转投吕布帐下效力。本作中他的行为滑稽荒诞，同时暗藏野心，为了出人头地不惜牺牲一切。

朱然

得意武器：火焰弓

孙权的幼年玩伴兼学友，年纪轻轻就凭借讨伐山越和濡须口战役建立战功，展现出峥嵘头角。由于他曾经在夷陵之战中与陆逊一同大破刘备，不知道这是否是"火焰弓"的来由。

二心的诙谐者 陈宫



▲陈宫是吕布军的军师，是吕布篇不可或缺的人物。他的武器是写有兵法的竹简，为中远程的攻击方式。

文 库玛

美编 sienna

RPG 丨角色扮演		
新·罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士		
新・ロロナのアトリエ　はじまりの物语 アランドの炼金术士		
Gust	日版	预定 2013 年 11 月 21 日
1 人	6090 日元	对应周边未定
相关报道：Vol.208		

PSV

继上次公开的画面及系统的情报外，近日《新·罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士》又公布了关于系统的更为详细的情报，以及新套装和人物的介绍。下面就让我们先来一睹为快吧。

重生后的调合系统流程

在本作中，由于是采用《梅露露的炼金工作室》的调合系统，因此也增加了物品特性合成以及高 COST 特性等有趣元素。



▲在游戏中玩家可以获得各式各样的配方和素材。



▲在工作室中可以进行调合。



▲在本作中，玩家可从候补中选择所需的特性来进行调合。最终调合出的道具会拥有和自身COST等级相符的特性。



▲系统会提示玩家选择要调合物品的附加特性。

“装潢更换”功能的使用流程

在《新·罗罗娜的工作室》中，调合出来的某些道具还可以装饰在工作室内。这些道具不仅会改变工作室的外观还会给工作室带来一些状态上的变化。



▲在工作室里调合出装饰物品。



▲在工作室里选择“日记”来放置装饰物品。



▲调查看看新的装饰物品会给工作室带来哪些变化吧！



▶改装前略显单调的工作室。

▲通过改装工作室不仅变得更有生气，并且也会对罗罗娜的工作有所帮助。

魅力十足的新套装



▶新套装『黑色抹胸（ノワールビスチェ）』让罗罗娜带了点女孩子的小性感。

▶初回限定版的新套装——桃子假期（ピーチバケイション）！喜欢的玩家别忘了去预约哦！



主要角色介绍

罗罗莱娜·芙莱希欧

ロロライナ・フリクセル

本作的主人公。是一名开朗、略带天然呆的少女，并十分喜欢炼金术。代替师父作为炼金工作室的店长接受王国的委托。

年龄：14岁
身高：148cm
血型：O型
兴趣：做馅饼

库德莉雅·冯·费尔巴赫

クーデリア・フォン・フォイエルバッハ

年龄：13岁
身高：139cm
血型：AB型
兴趣：收集小饰品类的物件

罗罗娜的青梅竹马。能干可靠，喜欢照顾人。不过因为性格强硬，经常和人起冲突。她会在游戏初期加入队伍，支援罗罗娜。

思特肯柏尔格·宽纳赫

ステルケンブルク・クラナッハ

年龄：25岁
身高：185cm
血型：A型
兴趣：喂鸽子

雅兰德王国的骑士。剑术高超，个性认真。不过由于性格死板并且话很少的原因，经常被误认为是个可怕的人。负责给罗罗娜王国委托，对罗罗娜来说如同监护人般，值得依靠。

文 白菜 美编 sienna



虽然“口袋光环”影像中已经放过好几次，但正经的前线报道这还是第一次。本作是为了纪念日本漫画周刊《少年JUMP》创刊45周年而制作的乱斗类ACT。参战角色是45年来在《JUMP》上登场的超人气角色，平台跨PS3和PSV，相信画质也有极高的保证。爱好少漫的读者已经饥渴难耐了吧？



PSV

ACT | 动作・对战

JUMP 全明星 胜利之战

Jスターズ ビクトリーバーサス

NBGI	日版	发售日未定
游戏人数未定	售价未定	对应周边未定

《JUMP》45周年明星集合！

本作将会集结《JUMP》45周年来历代的超人气角色，那些带给大家童年欢乐的战士们将重生于PSV平台。游戏采用的是2V2的组队战，玩家可以组成自己喜欢的队伍进行战斗。目前可确认的最大同场参战人数为4人。

组队战规则

玩家队伍的构成人数最大为3人，其中1人担任替换角色。画面上方标示着双方的胜利计量槽（WINゲ–ジ），将对方队伍的一名角色击破后，胜利计量槽就会上升。当胜利计量槽加满后，即代表该队伍获得胜利。而即便角色被击破，只要战斗还没有结束，就能无限次从起始地点复活。

先加满胜利计量槽的队伍获得胜利



基本动作

基本攻击

基本攻击主要是角色在近身格斗时所使用的攻击方式，而根据角色的区别，也可能会出现以远程攻击为主的角色。基本攻击主要分为3种，分别是通常攻击、威力攻击和范围攻击。三种攻击方式相互组合，就能形成角色的连技。

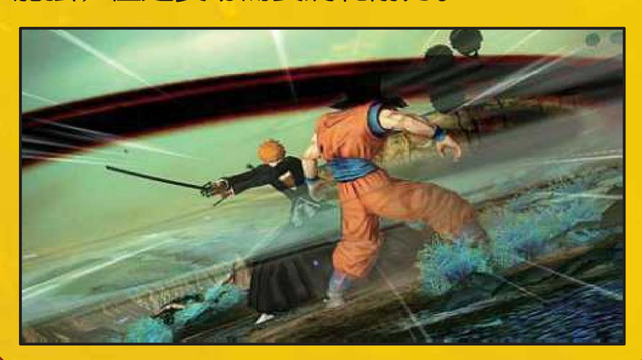
通常攻击

发生速度快，威力低的轻攻击，通常用来抢占先手。



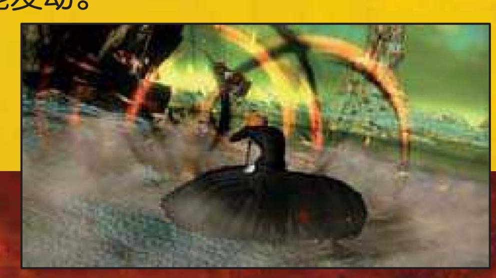
威力攻击

发生速度慢，威力高的重攻击，崩防性能强，但是发动需要消耗耐力。



范围攻击

判定强、范围大的攻击方式，可以阻截对手的反击和侧移动，但同样需要消耗耐力才能发动。



来自JUMP的战士们

本作中目前已经确定登场的角色有孙悟空&贝吉塔（《龙珠》）、蒙奇·D·路飞（《海贼王》）、阿虏&泽布拉（《美食的俘虏》）、漩涡鸣人&宇智波佐助（《火影忍者》）、黑崎一护（《BLEACH》）、绯村剑心（《浪客剑心》）、坂田银时（《银魂》）、两津勘吉（《乌龙派出所》）、小杰·富力士（《全职猎人》）、浦饭幽助（《幽游白书》）和鵺野鸣介（《地狱老师》）。下面为大家介绍其中一部分角色。



孙悟空

出典：《龙珠》

多次拯救地球危机的英雄。本身是战斗民族赛亚人的后裔，拥有极高的战斗力。嫉恶如仇，却喜欢与强者战斗，同时也是个大胃王。在战斗中觉醒为传说中的超级赛亚人，能够发挥出更强的力量。

漩涡鸣人

出典：《火影忍者》

忍界五大国之一，火之国中木叶村的忍者。拥有超越常人的体力，意外性最高的忍者。其身体中封印着以前袭击木叶村的妖狐“九尾”。虽然也有些性急，但其强韧的信念和对同伴的关心，也让他得到了同伴的信任。梦想是继承“火影”的名号。



必杀技



角色耳熟能详的代表招式，拥有极强的威力。

角色类型

空中机动型

擅长空中战，能够从相对地面更加安全的空中位置发起攻击。代表角色是孙悟空和黑崎一护。

勇往直前型

擅长进行猛烈的高性能攻击压制，崩防能力强。代表角色是路飞。

诱导战斗型

擅长进行快速移动，战斗中相对容易诱导对手的位置，为队友的攻击创造机会。代表角色是绯村剑心。

一击必杀型

经过长时间蓄力后，能够对敌人打出极高伤害的一击。代表角色是漩涡鸣人和阿虏。



绯村剑心

出典：《浪客剑心》

以“不杀”为信念，为他人而挥动逆刃刀的温柔浪人。从前曾是为结束幕末动乱时期而暗中挥动杀人之剑，被称为“人斩拔刀斋”的长州派维新志士。使用战国时代传承下来的古流剑术“飞天御剑流”，被称为最强的剑客。明治维新后在全国旅行，与神谷薰相遇后，便居住在神谷道场。

蒙奇·D·路飞

出典：《海贼王》

有着成为海贼王梦想的橡胶果实能力者。通称“草帽路飞”。从红发香克斯那里得到的草帽是他的标识。喜欢开宴会，自己也是个大胃王。虽然他自由自在的行动准则给同伴添了不少麻烦，但也拥有同伴极强的信赖，并且坚定不移地信任着自己的同伴。不被世间常识所束缚，以自己的信念为基准行动的自由之子。

黑崎一护

出典：《BLEACH》

一生下来就拥有高灵力的高中生。被露琪亚救助后，机缘巧合之下获得了死神之力，并作为代理死神进行活动。外表看起来很凶恶，但其实是无法漠视遇到困难的人的温柔性格，促使其战斗的根源就是“保护同伴”的意志。武器是死神持有的斩魄刀“斩月”，在战斗中修得了“万解”，得到了“天锁斩月”的力量。

阿虏

出典：《美食的俘虏》

在负责探寻未知食材的“美食猎人”中，是作为引领者存在的“美食四天王”当中的1人。拥有超人般的攻击力、嗅觉以及食量。品尝美味是其最大的乐趣，但同时也拥有“不吃不杀（不吃的东西就绝对不杀）”的信念。为了完成自身最棒的“全套菜单”，而在世界中探索着各种食材。



走近业界 《逆转裁判5》制作揭秘访谈

法庭战斗推理类游戏《逆转裁判5》发售已有一个半月。本作是自2007年《逆转裁判4》发售以来，6年不见的正统续作。系列代表角色成步堂龙一再次作为主人公回到司法界，从陷入黑暗的司法界找出光明的真相。作品的平台升级后，声画效果也随之提升。本篇访谈请到了游戏的制作人江城元秀先生以及剧本导演山崎刚先生，就企划确立过程和游戏制作的方方面面要素进行了爆料。

文 白菜 美编 咕噜

《逆转裁判5》企划确立的经过



——今天请两位多多指教。《逆转裁判5》是实质上距离前作《逆转裁判4》6年不见的正统续作。一款正统续作空出这么长的时间才进行制作算是比较罕见的，请问决定制作本作的过程是怎样的呢？

江城元秀（以下简称江城）： 从整个“《逆转》系列”来看的话，我和山崎套用鄙公司巧先生（※）所开创的“《逆转裁判》系列”的世界观，也制作出了《逆转检察官》这一系列。因此从整个系列上来看，也不能说是6年间毫无建树。2012年与Level-5共同制作的《雷顿教授对逆转裁判》也有巧先生参与，因此毫无疑问也能算作系列的一款作品。



※“《逆转裁判》系列”的生父巧舟。

——按照这个算法的话，的确仅仅是没有推出正统续作而已。《逆转检察官》是2009年5月，《逆转检察官2》是2011年2月，《雷顿教授对逆转裁判》则是2012年11月发售，制作周期都在2年以内呢。



▶（左起）《逆转裁判5》剧本导演山崎刚、制作人江城元秀。

江城： 其背后的原因，是我们不愿意让“《逆转》系列”的FANS等待得太久，因此尽量没有空出太多空白时间。然后当《逆转检察官2》发售，到2011年夏天为止宣传造势也正好告一段落之际，关于“下一作”的话题就开始浮上水面了。是制作《逆转检察官3》，还是差不多该尝试一下“《逆转裁判》系列”正统续作？于是我果断提议制作《逆转裁判5》。

——不管哪款都是备受期待的作品呢。那么选择《逆转裁判5》而不是《逆转检察官3》的决定性原因是什么呢？

江城： 我们根据问卷调查等方式了解到，从制作“《逆转检察官》系列”的时候开始，很多FANS就已经在期待着《逆转裁判5》这款作品了。当然更重要的是，通过制作“《逆转检察官》系列”的两作，并为玩家们所接受，

成功的实绩带给了我们制作“《逆转裁判》系列”正统续作的信心。如果没有制作“《逆转检察官》系列”的经验，相信我们是不敢着手制作《逆转裁判 5》的吧。

——能稍微详细谈谈关于制作经验方面的情况吗？

江城：首先“《逆转》系列”即使放在全部 Capcom 的作品里来看，也是拥有独特世界观的作品。当中蕴含着语言所无法描述的独特感性，只有理解并掌握了这种感性，才能做出成功的作品。仅仅模仿表面要素是绝对不行的。《逆转裁判 5》的制作小组虽然是以“《逆转检察官》系列”的开发经验者为中心构成的，但参与过“《逆转裁判》系列”前作制作方面工作的，也只有剧本导演山崎和担当音响的一些工作人员。作为一名制作人，为了不让期待续作的 FANS 看到“完全不像《逆转裁判》”的作品，我认为让现场的所有工作人员都能正确认识到“《逆转裁判》是怎样的作品”，是制作正统续作的必须条件。

——而这些就是由“《逆转检察官》系列”的开发经验所孕育出来的。

江城：若非如此，是不敢越雷池半步的。对于山崎来说，在《逆转裁判 4》之后直接叫他做《逆转裁判 5》，也是办不到的吧。他也是经历了怀胎十月产出《逆转检察官》的辛苦，然后创作出了让续作《逆转检察官 2》凌驾于前作之上的桥段和角色设计。从中获得的宝贵经验，让他越过了这堵高墙，才能制作出这次的《逆转裁判 5》。现场的制作人员也是经历了“《逆转检察官》系列”的开发经验，才明确地理解了“《逆转裁判》是怎样的作品”。

——剧本最初就已经决定由山崎先生负责了吗？

江城：是的。当时巧先生已经参与到《雷顿教授对逆转裁判》的制作中，而“《逆转检察官》系列”的剧本也一直是由山崎为中心制作。刚好《逆转检察官 2》也告一段落，因此在他被其他企划抓走前，我就抢先下手了（笑）。

——那么山崎先生被询问负责《逆转裁判 5》剧本的意向时，是怎样的感觉呢？

山崎刚（以下简称山崎）：其实休完《逆转检察官 2》的开发假期回来时，公司里已经弥漫着一股“接下来要做《逆转裁判 5》”的气氛。因此在被江城问到之前，就已经多多少少做好觉悟了（笑）。我从《逆转裁判 新生的逆转》开始就一直参与着系列的开发，对于长时间没有系列正统续作的情况，也一直觉得很悲伤，一直都想要回报 FANS 的期待，因此一直都在期盼着有人站出来制作续作。没想到这个重任竟然落在了我的肩上。这可没有拒绝的理由，因此我立刻就答应下来了。

——山崎先生在以前《逆转检察官2》的访谈中曾经说过“点子都用尽了，新作又得重新开始设计点子，非常辛苦”，那么这次也是同样的情况吗？

山崎：这次制作的是“《逆转裁判》系列”的正统续作，因此江城一开始就提出了几个课题。听到之后我思索着用怎样的点子完成这些课题，浑身充满了干劲，创作欲也是源源不绝。如果反过来让我自己随意放手去干，说不定还会多花一些时间。

——那些课题是什么内容呢？

江城：我的要求是将成步堂龙一塑造成《逆转裁判 5》的主人公，王泥喜法介要作为关键人物登场，但不能做成双主人公的形式，以及让新的搭档角色登场。我理想中的《逆转裁判 5》，还是应该让成步堂站在法庭上。在《逆转裁判 4》中虽然他已经不再是律师，但又在结局中说过“再去当一次律师也不坏吧”这样的发言，既然他本人都这么说了，应该没什么大碍吧（笑）。

——山崎先生是怎样完成这个课题的呢？

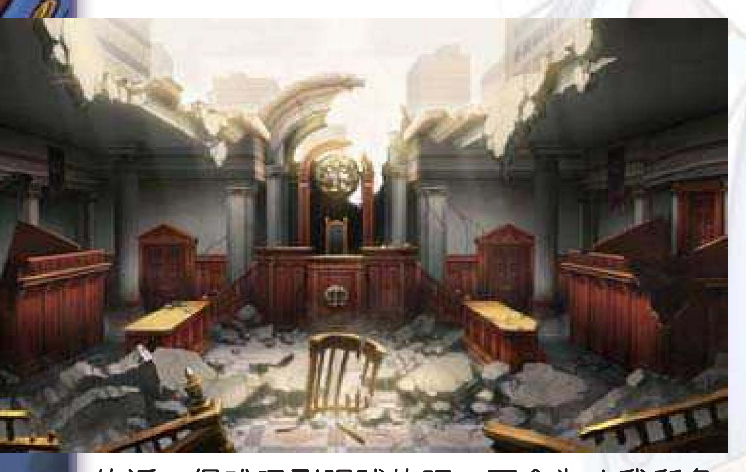
山崎：我本人也希望成步堂能够复活，同时也希望王泥喜在《逆转裁判 5》中能够活跃起来，因此在这方面我跟江城的意见是一致的，虽然在考虑将其实现的方法时非常辛苦就是了（笑）。另外新搭档希月心音，因为想要做成“一起战斗的女主角”，因此也设定为律师。不过从结果上来看，就变成

了成步堂、王泥喜和心音三人都是作为律师登场，为了区分他们的位置感，为各自设计活跃的场面，真是费了好大的工夫……

江城： “法庭崩坏”的标语，也是在进行正统续作的企划时，我向山崎提出的要求。我希望首先要有一个“富有冲击力的标语”，然后看到他递交上来的企划书上写着“法庭崩坏”，我问道“这是什么情况？法庭会爆炸吗？”山崎则回答“是的”。“故事是怎么样的？”“那个之后再慢慢考虑”（笑）。

——真是非常重视气势啊（笑）。

山崎： 其实也提出了其他几个标语，不过江城看了之后，觉得最有冲击力的就是“法庭崩坏”。念起来很有气势也是理由之一。毕竟是时隔6年的正统续作，如果没有冲击力



的话，很难吸引眼球的吧。至今为止我所负责的“《逆转检察官》系列”的剧本，都是优先我自己想写的故事，但《逆转裁判5》则要优先考虑标语关联和视角，这大概是创作中与以往最大的区别吧。

江城：《逆转裁判3》的标语是“法庭，震撼”，《逆转裁判4》的标语是“新章开庭！”，《逆转裁判5》的标语我也想用4个汉字。因此“法庭崩坏”这个标语正好非常合我意。

山崎： 另一个关键词，就是成步堂在《逆转裁判4》中曾谈到过的“法律黑暗时代”。在此之前大家都不太清楚这个词到底是什么意思，不过《逆转裁判5》的故事中，我们清楚地说明了这一点。

——说到故事的话，《逆转裁判5》的事件变化非常丰富呢。

山崎： 第1话中炸弹炸毁法庭，第2话出现妖怪引发骚动，第3话将学园作为事件的舞台，每个题材都是经过严格选择的。而且每一话最有冲击力的桥段都是事先设计好的。虽然也有从圈套开始设计的做法，但重视圈套而让故事自身变得无趣，那就毫无意义了。我们就像是按照解谜那样，一边考虑跟题材契合的故事，一边加入与故事契合的圈套进行制作。

——顺便问下，题材是怎样决定的呢？

山崎： 首先召集所有工作人员一起集思广益。不设定框架的自由讨论是很重要的，总之一开始不否定任何题材，等全部的点子汇集起来后，再从中挑选出发展潜力大，比较有趣的题材。不过之后考虑圈套时，也因此搞得非常辛苦（笑）。当然每一话的要素也跟故事整体有着关联，单独拿出来看也有着各自的乐趣，请大家仔细留意吧。









《逆转裁判 5》对于初次接触系列的玩家是亲切的作品

——《逆转裁判5》是在2012年1月29日举办的系列10周年纪念活动“《逆转裁判》10周年特别法庭”上发表的，当时的反响如何呢？

江城：原本预计活动上仅仅只是告知制作决定和公布 Logo，因此事前觉得 FANS 如果表现出兴趣就已经值了。但是发表后现场响起了震天响的欢声，当时我心里就一个念头：“这下惨了”。因为在当时的那个阶段还只是拟了一个大致情节结构，充其量就是“大概就是这样吧”的程度，故事构成和表现方向性还完全没有眉目，结果就受到如此高的期待，那我们肯定得拼了命去制作啊。自那天以后，我们重新下定了决心，制作现场的气氛也明显改变了。

——那么是什么时候才觉得可以松一口气了呢？

江城：等我确信了“像这样的构成方式应该没问题”的时候吧，应该是即将举办“东京游戏展 2012”的时期。

山崎：话虽如此，但实际玩过整个游戏之后，还是觉得最后的气氛渲染差一点，需要重新制作。真真正正可以说“就这样没问题了！”的时候，还是等到 2013 年了。简单地总结下就是：一直都很辛苦（笑）。



——《逆转裁判5》是系列正统的第5作，因此是很多FANS都期待的作品。而另一方面，作为厂商肯定也将获得新的用户层作为课题的一方面来考虑。那么面对新的用户层，有没有什么关照呢？

江城：“《逆转》系列”从第1作《逆转裁判》开始也已经经过 10 年以上的时间了。现在既有电影，又有宝冢歌剧，还有舞台剧，相信即使没有玩过游戏，知道《逆转裁判》名声的人也增加了。但是一旦实际玩到游戏，想想看这已经是第 5 作了，包括我在内，如果玩某个系列的游戏时，一开始突然从第 5 作上手，肯定难度不小吧。为了让这类直接玩最新作的玩家不积累压力，我们特意选择了让初次接触系列的玩家也能觉得亲切的制作方式。

——能具体地举出例子说明一下吗？

江城：例如那些没经历过系列前作就不能理解的系列桥段，很有可能成为玩家厌恶系列续作的一大要因，因此完全删除。我对制作现场的要求是，让玩家玩了《逆转裁判 5》之后再去玩系列前作，能够感受到成倍的乐趣。

山崎：以初次接触的玩家也能够感受到乐趣的内容为主，再加入玩过系列作品的人看到后不禁莞尔的小桥段，我一直很注重保持这个平衡感。如果有玩家对这些小桥段感兴趣，之后特意去找来系列前作玩，相信他们一定也会会心一笑的。还有加入新女主角希月心音，也是面向新玩家的关照的一环。心音同样是初次踏入《逆转裁判》世界的角色，她的部分视点会与新加入的玩家重合起来，我们也将她设计成自然而然担任游戏向导一职的角色。



——的确如此。要是由成步堂或王泥喜这类在过去作品中登场的角色来担任游戏向导的话，口气就会变成以说明为主呢。

山崎：本作的教程部分是我们花了相当的工夫设计的。我们找到公司里从没玩过“《逆转》系列”的人，让他试玩游戏，然后将其游戏状况细细记录下来，再将难以理解或容易卡关的部分进行改善。

江城：而且在 10 年以上的岁月中，游戏的享受方法和体验方式自身也大幅改变了。如

果不顾虑到这些要素，而是强行将开发方的意愿植入游戏，也有可能会造成玩家在游戏时的多余压力。例如过去的“《逆转》系列”推荐玩家体验那种无法重来的硬派感觉，只准备了一个存档槽。但对于玩家来说，肯定是至少有两个才比较方便吧。游戏没有加入文章履历机能，也是要让剧本负责人在写出充满魅力的故事的基础上，写法还要做到能让读者阅读起来一气呵成、而且容易理解。但对于玩家来说，这样的设计理由根本就不重要。在故事方面，若是那种不好好思考就无法推进剧情发展的情况还可以理解，但若是因为用户体验设计不亲切，无意义地让玩家感到迷茫，就会给玩家带来极大的焦躁感。正因如此，才应该加入更加友善的帮助机能，尽量降低玩家没有必要去感受的压力。





——的确有道理。不过可能也会有系列核心玩家表示，硬派才是《逆转裁判》的精髓吧？

江城：那是当然的。先声明加入了帮助机能，并不代表我们会降低游戏的难度。我们清楚很多玩家都是将“《逆转裁判》系列”作为一个有一定难度的正统推理游戏系列来追求的。为了让这些玩家也能体验到游戏本身的硬派感，因此我们非常注意那些帮助机能的植入方式，不会露骨地进行展示，也不是多次错误后出现的提示信息那种东西。如果玩家不想动用帮助机能，完全可以一直硬派地玩到最后，相反也能随时使用该机能。打个比方的话，就像是能够很自然地帮助玩家挠痒的“不求人”那一类的工具。





系列正统续作初次挑战 3D 建模、语音台词和动画



——《逆转裁判5》的角色变成了3D多边形建模，也加入了声优的语音和动画部分，在表现力方面大幅进化。想来开发体制也跟以往有所不同吧。

江城：由于硬件平台从 NDS 换为 3DS，因此剧本担当、策划和程序等极少数的制作小组聚在一起，首先要研究“能够做些什么”。

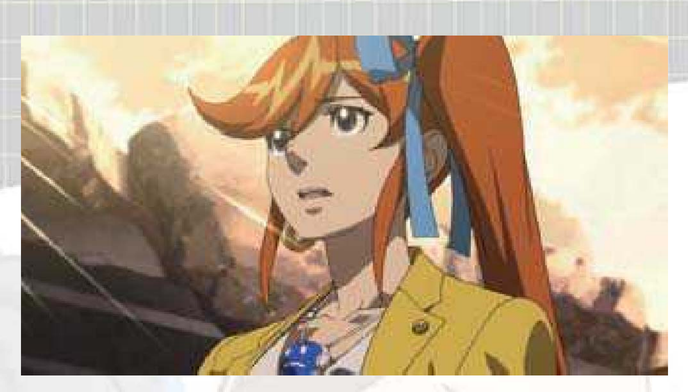
山崎：那个时候主要是研究硬件、游戏设计和剧本考量的时期呢。其中将以往的 2D 角色制成 3D 这一举措，真的是一次大胆的挑战。美术导演布施将初期制作的成步堂 3D 建模贴在了官方开发博客上，当时看起来似乎有模有样，但现在来看真是太惨了（笑）。

江城：不协调感真不是一点半点（笑）。

山崎：当时可是抱着“如果 3D 做不好就还是换回 2D”的心态在研究呢。

江城：但假设即便真以 2D 形式制作，那么游戏也必须配合硬件升级而进行进化。将以往 NDS 上的东西照搬到 3DS 上也没什么意义。3DS 能够制作出柔顺的动画效果，为了最大程度表现出跃动感，因此要绘制不少于正统动画张数







的画稿。如此一来，动用的员工数差不多要达到 3D 情况下的 1.5 倍左右。因此能不能顺利做成 3D 其实根本无关紧要，毕竟我们根本就只有这一条路可走。制作现场绝对是一条充满荆棘的道路呢。当然这也有我下了“制作成 3D”的指令的缘故（笑）。

——直到做出满意的3D效果为止，大概花了多久呢？

江城： 3 个月左右吧。当时才觉得成步堂的建模终于有点像样了。

山崎： 但成步堂的形象直到最后的最后都一直在进行调整，从结论上来看可以说是制作了 1 年以上呢（笑）。

江城： 这次开发过程中，我们将现场工作人员的开发秘话全部都上传到了官方开发博客上。例如为了让建模看起来接近 2D 原画而下的工夫，为了让角色看起来更帅气而制作专用的部件，以及正式版的表现方式等等都详细地记载在上面。有兴趣的读者请一定要去看看。

——加入声优语音和动画部分，也是《逆转裁判》正统续作的初次尝试呢。

江城： 是的。从系列前作中继续登场的角色，都起用了东京游戏展和 10 周年纪念活动中上演的“特别法庭”中的出演声优。新角色声优则是以甄选的方式物色的。

山崎： 由于我不太清楚声优方面的情况，因此纯粹是以声质和演技来挑选的。

——动画部分的制作由BONES担当，是因为之前有过《雷顿教授对逆转裁判》的委托吗？

江城： 是的。就跟之前提过的一样，制作“《逆转》系列”，要注意突显角色强烈个性，但也不能一味剑走偏锋，世界观也有独特的制作方法，这些都是语言所无法传达的，需要制作方有着能够理解这一切的感性。BONES 由于已经制作过《雷顿教授对逆转裁判》的动画部分，拥有必要的知识，因此商讨起来非常便利。



——原来如此。

江城： 当然质量方面也要求至少要与《雷顿教授对逆转裁判》在同一水准，因此能够委托的动画公司原本就有限。从这两个方面考量，这次就选择了 BONES。BONES 也是保持着一股“既然要做，就要拼命做出最棒的作品”的干劲，不分昼夜地在努力，因此最后成品的效果非常棒。连我们自身也觉得或许来不及的修正委托，在检查交付上来的成品时，发现全都被认真地修改过了。

——动画是插入在游戏的哪个部分呢？

江城： 在事件的开端或结束之处，以往都以一张图片进行说明的重要部分。动画的长度从 20 秒到 1 分钟不等，会根据实际情况做出调整，让重要的情节或用动画表示起来更具效果的情节变得更加容易理解。从整体来看，本作的表现力远远超过了以往的系列作品，玩家也更容易理解故事的轴心内容。



心音与夕神的人设秘话，以及王泥喜的绷带造型登场理由

——现在想请教两位关于《逆转裁判5》中登场角色的一些问题。“《逆转》系列”的人设给人的感觉向来是细节当中都包含着一定的深意。那么《逆转裁判5》也继承了这样的传统吗？

山崎：我个人感觉，不仅仅是设定和剧本方面，就连人设方面也完全重现了《逆转裁判》的风格。虽然为了让全部工作人员都把握住《逆转裁判》的角色应有的印象，进行了无数次劳神耗力的交流和讲解，但一旦全员都把握住后，设计成果就如同相乘效果一样越来越棒。比如设计师为某个角色考虑了一个有趣的动作，剧本就会配合这个动作设计出相应的台词，反之亦如。因此最终完成的角色浓度是非常高的。



江城：正因为大家都是保持着这样的激情在进行制作，因此我认为本作比起以往任何一作，角色都更加栩栩如生。看起来像2D原画，却能以3D的方式运动，节奏感也很棒。在发售前公开的角色动作模组，只不过是全体动作的一小部分，相信大家实际玩到游戏时一定会感到吃惊的。那些期待着本作角色特征动作的FANS，相信也不会失望。

——接下来请教一下几名角色的设计要点。首先是新女主角希月心音的特征，究竟是什么呢？

山崎：心音的设计可以说是非常伤脑筋的。因为她不仅仅是律师，也有学习心理学的一面。初期设计是身着律师服那样的西装，但一到了需要展现心理学要素的时候，美术导演布施就痛苦地抱住了头。虽然也曾试过让她穿白大褂，但这样一来就完全不像律师了。为了创作出能够同时表现两边特征的设计真是伤透了脑筋。在多次尝试之后，让她佩戴拥有心理分析机能的未来仪器“MONI太”，以及戴上对其进行操作的手套，才让她的形象稳定了下来。



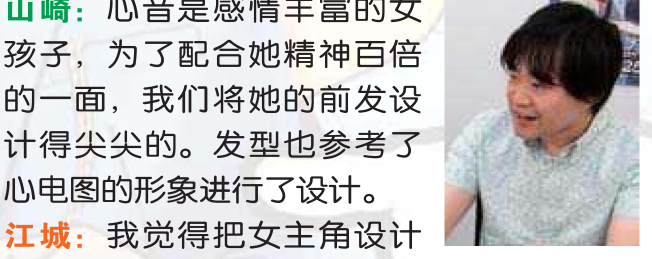
江城：心音的内衫是白色，就是继承自白大褂的印象。虽然看起来也有点像是西装的衬衣，但由于外套的长度比较短，收到了腰部上方，因此也能看出白大褂的感觉。白色的短筒靴也是为了赋予她近未来的印象。

——那么衣装整体采用了耀眼的黄色，又是出于怎样的理由呢？

江城：这个只是单纯地与其他主要角色进行配色后的结果。成步堂是蓝色，王泥喜是红色，因此一开始就决定心音的主色调要采用黄色了。

——心音的设计还有其他值得瞩目的细节吗？

山崎：心音是感情丰富的女孩子，为了配合她精神百倍的一面，我们将她的前发设计得尖尖的。发型也参考了心电图的形象进行了设计。



江城：我觉得把女主角设计成精神饱满的女孩子形象，应该是体现了山崎的兴趣吧。“《逆转检察官》系列”的美云也是这样。

山崎：说起来可能的确如此。不过美云是普通的元气少女，而心音的感情表现要更加激烈一些，还是有少许区别的。

江城：对啊，心音很容易发怒哦。

山崎：这种说法会给人造成不好的印象啦。请至少用感情丰富、表情善变来形容嘛（笑）。

江城：说到感情表现丰富，对心音抱有兴趣的玩家，建议仔细观察她



的动作模组。《逆转裁判5》中，拍打桌面的动作每个人都有好几种，但心音的数量则远远高于其他人，多到不禁让人忍不住吐槽“你到底有多少个动作！”统计所有动作模组的话，她持有的数量可是比成步堂还多哦。





——接下来请介绍一下检察官夕神迅的特征吧。

江城：夕神的“囚犯检察官”身分是一开始就设定好了的，不过外观则是变化很大呢。最初设计中他穿的是囚服，上面还印着“NO.12”这样的囚犯编号。“NO.12”可以看成“NOIZ”，发音就是英文中noise，指的是“杂音”的意思。

山崎：当初的设定是在法庭上也以囚犯编号来称呼他，不会出现他的本名，外界直接就称呼为“杂音检察官”。

江城：但是这个提案被我否决了，我觉得还是一定要有一个正式的姓名。

山崎：夕神有着囚犯和检察官两个相反的身分，因此想要为他设计一个凸显两方特征的外形。但囚服不管怎么设计，都不会出现检察官的感觉。因此改成以检察官风格的正装为基本，在其中加入“罪恶”和“冷酷”的要素来突出囚犯的感觉。从这里发展出来的，就是类似维新志士一样的印象。

——难怪有着和式风格的印象，原来是这个缘由。

山崎：说到维新志士的话，就会想到那些赌上性命贯彻自己正义的人，在战斗中被击败，失去生命或是沦为阶下囚的印象也就随之涌现了。夕神的武士风格谈吐和法庭上居合剑术一般的动作模组，其实都是从他身上所穿的，类似于阵羽织和西装结合的和洋折中设计的服饰所衍生出来的。顺便一说，夕神的色调为黑白相间，就是从囚服的要素中继承下来的。另外在考量如何将武士的印象富有冲击力地表现出来时，尝试了各种点子，然后想到或许有只老鹰会比较有趣，因此就让老鹰“银”站上他的肩膀了。

江城：银戴在脖子上的横格纹的领巾，也是继承囚服设计的产物。

——成步堂和王泥喜又是如何设计的呢？

江城：成步堂作为主人公，不能进行大幅改动，只是将前发稍稍增添了一些“大人的魅力”。因此我们决定将另一名关键人物王泥喜创作成与之前方向性完全不同的、具有冲击感的造型。最后出现在大家眼前的，就是他的绷带造型。

——的确这样一来，大家都非常在意王泥喜身上到底发生了什么事。

江城：王泥喜作这身打扮，其实是有极为正当的因果关系的，大家玩过游戏就能知道。但我们将这张图在初期进行公布，其实是注重其宣传效果。

——哦？那么是想表达怎样的意图呢？



江城：就是说，《逆转裁判5》中不仅仅是成步堂，连王泥喜也会站上法庭。当这个情报公开的时候，在FANS之间一定会引发议论的吧。

——发售前放出王泥喜也会站上法庭的情报后，可能会引发FANS讨论成步堂和王泥喜谁才是真正的主人公吧。

江城：我们可是一开始就已经对外宣称《逆转裁判5》的主人公是成步堂了，要是发展成这样的议论我们会很困扰的。因此在初次公开王泥喜的时候，只是放出了具有冲击力的绷带造型，除了他会在游戏中登场外什么都没有透露。这样一来，FANS的好奇心首先都会集中在“王泥喜到底怎么了？”这

个方向上吧。事实上这个情报公开之后，FANS 的兴趣基本上都在“成步堂与王泥喜都会站上法庭的话，故事将会怎样展开呢”这个方面，这正是我们所希望看到的。



——那么再请教一下这次晋升为检察局局长的御剑怜侍的造型特征。

江城： 成步堂作为主人公出现，那么 FANS 理所当然会期待御剑的登场。但是成步堂与御剑的宿敌关系，对于没有玩过系列作品的玩家来说是无法理解的，换句话说就是系列桥段。因此御剑应该处于一个连新手也能一目了然的地位登场。这次就是考虑到这一点，让他晋升为了检察局局长。御剑也是系列前作中的旧有角色，不能大幅改变形象。因此关于他的表现方法我们也考虑了很久，例如让领巾叠到 6 层增加奢华感啊，留长头发啊，加上胡子啊等等。最终则是决定加上眼镜，加长外套的长度做出大礼服的感觉，才有了最后的形象。



——《逆转裁判5》中也有过去的角色再度登场，那么决定他们登场的关键是什么呢？

山崎： 满足“在故事中能起到什么作用”和“能否让 FANS 感到高兴”这两方面的基准吧。即使有让某个角色再登场的呼声，若是在剧情中无法担当一定的职责，那么也只能忍痛割爱了。

——这么说来，这次系列传统的亚内武文检察官没有登场呢……

江城： 不过作为替代，他的弟弟“亚内文武”会登场。

山崎： 我们在制作《逆转裁判 5》之前，也完全没有料到亚内竟然还有个弟弟啊（笑）。





水晶球一样的“心灵观测”系统

——新系统“心灵观测”是以怎样的过程诞生的呢？

山崎： 在最初的企划书阶段，就已经决定《逆转裁判 5》要加入利用“心理”的系统。但是具体该怎么做还没有头绪，直至确定下来为止可以说是多生波折。

——初期考虑的是怎样的系统呢？

山崎： 首先想到的是，在侦探部分中收集“这个证人在这种情况下会感到喜悦或是悲伤”的感情证据，然后在法庭部分中依靠这些证据来解谜。但是感情这种暧昧的东西想要融入游戏中是个难题，系统也变得越来越复杂。于是如何将其设计为单纯并容易理解的表现方式，就成了当时的一大课题。最终我们决定将其精简为



指摘“感情”与“证言的矛盾”，以及让证言影像化带来全新的乐趣这两点上。直至得出这个结论为止真的绕了不少路，不过这样一来，就能在不影响已经完善的法庭部分的前提下，以非常自然的姿态融入进去了。只是原本以为已经成型的系统，江城看到后却说“虽然很有趣，不过感觉还差点什么”。



江城：系统的用户体验界面制作得非常亲切，有很高的完成度。但追根究底就会发现其本质还是“在4个选项中选择其中1项”的感觉。作为游戏中的调剂部分还无所谓，但要作为新系统大肆宣传的话，感觉还少了点什么，因此我要求大家“试试看能不能再让其进化一步”。

山崎：然后追加的就是感情的“暴走状态”。因为某个原因让证人陷入感情的暴走状态后，喜怒哀乐其中的一种感情就会暴走，完全掩盖其余三种感情。这样一来就无法指摘感情的矛盾之处了。因此要找到感情暴走的原因，然后让证人的感情安定下来。例如第2话登场的某个胆小角色相信妖怪是存在的，其恐怖的感情发生暴走，将周围的所有事物都看成了妖怪。玩家就要指出这些误解之处，安抚其感情，从而引出新的证言。



江城：加入“暴走状态”后，系统的完成度达到了一个新的高度，终于可以称得上是代表《逆转裁判5》的全新系统了。

山崎：而且因为有了“暴走状态”，所以也给证人设计了“因为这个契机而让感情发生暴走”的设定，让角色、或者说游戏的深度更深层次地展现了出来。



——顺带一提，算上“《逆转检察官》系列”的“偷盗娘”也是如此，“心灵观测器”这种仪器，可是现在的科学技术无法实现的超高科技道具呢。

山崎：一开始也有过让心音拿着水晶球，偷窥对手内心的点子哦。以往整个系列已经出现了灵媒师、魔术师、义贼等各种了不得的女主角，当时还在想着这次就是占卜师了吧（笑）。但是这次将心理战带上法庭的话，如果没有科学依据作为支撑，始终会欠缺说服力。然后我们开始讨论要不要装备测谎器这一类道具，最终将设计的方向性定向为未来科技，于是就有了挂在心音脖子上的“MONI太”，然后稳定为了现在的造型。

江城：原本“《逆转》系列”就是以现代世界观为基础，稍稍加入一点幻想要素的独特世界，这样设计也不错嘛。

山崎：这种现实与虚幻的交接处，不正是“《逆转》系列”的一大特征吗。

——那么在最后，请向各位读者打个招呼吧。

山崎：《逆转裁判5》是全部工作人员竭尽全力、相互研究讨论，最终打磨出来的优秀作品。我认为这是一款不辱系列名声的作品，希望大家都能来尝试一下。

江城：《逆转裁判5》终于发售。这就是Capcom对于《逆转裁判4》后的6年间，一直等待着续作的FANS所给出的答案。我自身这次也站在玩家的视角，一直考虑着能够为玩家提供些什么帮助。结论上说我也有自信完成了一款不辱系列之名的作品。更重要的是，这款作品对于没玩过系列作品的新手来说非常亲切，为了达成这个效果我们做了不少努力。没有接触过《逆转裁判》的玩家，不妨先下载免费配信的体验版，品味一下游戏的气氛。如果满意的话，还请多多支持正式版。

——今天真是感谢两位了。

文 omushi 编 白菜

《逆转裁判 5》角色命名分析

身为一名“《逆转裁判》系列”的粉丝，时隔 6 年的新作出来后自然是第一时间入手。没有了巧舟的《逆转裁判 5》，和前几作既有相异之处，也有保持不变的地方，例如暗藏玄机的角色姓名。因为官方的正式说明还没有发布，所以对日语略懂一二的笔者，只好腆着脸皮写下了自己的一些见解，和各位逆转饭分享。另外，下面内容部分涉及剧透，阅读前请确保：1. 你已经通关；2. 你根本不怕剧透。没有问题吧？好，接下来让我们进入关键部分。

主要角色

希月心音（きづき ここね）

本作的女主角，能听到别人心灵的声音，还能用心灵观测对声音进行分析。而她的名字也表现出了她的特点，希月（きづき）读音等同于留意（气付き），代表了女主可以“留意”到别人的“心音”。

夕神迅（ゆうがみ じん）

法律黑暗时代的囚犯检察官，性格别扭。其姓氏“夕神（ゆうがみ）”谐音“歪み（ゆがみ）”，即歪曲、扭曲。一方面表现了他的性格，另一方面也代表了法律不受信任的黑暗时代。“迅（じん）”则跟“仁”同音，代表了他无情的外表下深藏的武士仁义。

番轰三（ばん ごうぞう）

原本以为只是代替了系锯的热血刑警，在正义的外皮下却是一个迷失了感情及自我的可怜又可恨的角色。因为充当了夕神的“看守（番人）”，所以起名为“番”。而“番轰（ばん ごう）”又和“番号”同音，整个名字连起来就是“番号三（NO.3）”，“《逆转裁判》系列”中第三名刑警角色。

第一话角色

森澄忍（もりずみ しのぶ）

“森澄”的发音同“住在森林（森住み）”，对话中就能看出来她家是住在森林深处的。而“忍”则代表了她坚忍的性格，比如第一话中不断忍耐出庭而带来的不适，第三话中则为了好友强忍心中的疑惑等等。

亚内文武（あうち ふみたけ）

亚内武文检察官已经是系列的标志了，没想到本作出来的居然是他的弟弟。“亚内（あうち）”依然是“Ouch”的谐音，而名字就是跟哥哥反过来从“武文”变成了“文武”。

贺来穗美（かく ほずみ）

负责处理炸弹的刑警，作为第三起案件的重要证人在第一话中就被杀死，至始至终没有出现过。名字发音同“已逮捕（确保済み）”，也算是很有刑警特色的一个名字吧。

马等岛晋吾（ばらしま しんご）

爆弹处理班的一员，虽然可以开口说话，但是一般都用手上的机械装置进行对话。“ばらし”的意思为解体，而“ましんご”可替换为“マシン语”，即机械语。联想一下这名角色的职业和特点，就会明白起这名字的原因。

第二话角色

天马梦见（てんま ゆめみ）

在九尾村当着女佣的胆小女孩，经常会把别人误会成鬼怪。“梦见（ゆめみ）”即是“做梦”，所以才会有“梦游病”这个设定吧。

天马出右卫门（てんま でえもん）

言行举止以及外貌都相当骇人的天马市市长，实际上却是热血的九尾蒙面摔跤手。“天马（てんま）”发音同“天魔”，而“出右卫门（でえもん）”音同“恶魔（Demon）”，算是为剧情中的天魔太郎附身及市长的种种恶行埋下伏笔（虽然都只是烟幕）。

九尾银次（きゅうび ぎんじ）

一身肌肉的原摔跤手，同时也是九尾村的村长，再加上姓氏的“九尾”，一切都是为了让人误以为他才是九尾蒙面摔跤手的铺垫。一头“银（ぎんいろ）”发，又是个“老头（じじ）”，起名叫做“银次（ぎんじ）”也很合理。

钱洗熊兵卫（ぜにあらい くまべえ）

长了一张狸猫脸的九尾大屋管理人，有手脚不干净的毛病。根据游戏中出现的“红豆小僧（アズキ小僧）”，可以看出这名角色的原型是日本妖怪“小豆洗（アズキあらい）”，因为有些地方认为小豆洗的原型便是狸猫。“钱洗”则来自日本神明“钱洗弁财天”，在神奈川县镰仓设有其神社，据说在神社内的洞窟中用清水洗硬币的话硬币就会增多（才不需要）。同时，该角色名字中还暗藏着“浣熊（あらいくま）”，一种和狸猫很像，还会经常偷人类东西的小动物……

美叶院秀一（びよういん しゅういち）

有着奇特品味的秘书，衣服上不仅有厚厚的垫肩还装着两部手机。名字发音等同“每周一次美容院”，看过其真实面目后就会明白：这是很有必要的！

第三话角色

道叶正世（みちば まさよ）

负责教导法官班级的老师，有着正确的理念和奇葩的审美。名字可以理解为“走回正道（道は正せ）”，表现了该角色在“法律黑暗时代”的坚持。

一路真二（いちろ しんじ）

负责培养未来的律师的老师，笑起来的样子十分可怕。名字发音类似“真实一路（しんじついちろ）”，意为“只相信真实的事情，并坚持到底”，算是对该角色的所作所为的一种讽刺吧。

厚井知潮（あつい ちしお）

标准的热血系角色，但是表明真身后就出现了第二形态……名字的发音和“沸腾的热血（热い血潮）”相同，这个，我想一看便明白了吧。

静矢零（しずや れい）

乍看上去是一名冷傲的优等生，实际上却是落榜了7年的浪人。名字发音类似“安静地完成（しずかにやれ）”，算是与厚井知潮形成对比吧。名字的“零”则反讽了这个自称“只考出100分”的天才的真实实力。

宇和佐集芽（うわさ あつめ）

身披纸箱的报社社长，戴着纸箱的时候，脱下纸箱的时候都十分的萌。名字的含义是“收集传言（噂集め）”，又是一个真实写照。

第四话角色

葵大地（あおい だいち）

王泥喜最好的朋友，但是还没有戏份就直接领便当了。名字发音等同“蓝色的大地（青い大地）”，即地球。本话的登场角色的名字大多与星辰有关。



星成太阳（ほしなり たいよう）

曾经创造了“HAT-1号的奇迹”的宇航员，可惜被捕后变成了只会唉声叹气的大叔。名字可以解读为“想要成为星星啊（ホシ成りたいよう）”，果然成功地变成“嫌疑人（ホシ）”了呢（笑）。

大河原有忠（おおがわら うちゅう）

以二轮平衡车代步，自诩为伟人的宇宙中心馆长。“有忠（うちゅう）”同“宇宙”，暗合了本话中角色的命名特点。

夕神辉夜（ゆうがみ かぐや）

夕神迅的姐姐，别扭的性格比起其弟毫不逊色。“辉夜”即是《竹取物语》中的辉夜姬，但同时也是日本于2007年发射的月球人造卫星。该卫星属于日本的宇宙航空研究开发机构，简称为“JAXA”——没错，即是游戏中“GYAXA”的原型。

第五话角色

希月真理（きづき まり）

夕神迅的师父，希月心音的母亲，在7年前的案件中死去的心理学家。“真理”在日语中还可读作“しんり”，即“心理”，也是贯穿了本作法庭战斗的最大主题。

DLC剧本角色

羽美野翔子（うみの しょうこ）

开朗的大姐头角色，虽然行为奔放但内里是个好人，在故事中身分几经更迭。名字的发音和“海的证据（海の证据）”同音，暗示了夏风凉海这名角色所留下的证物在裁判中的重要性。

荒船良治（あらふね りょうじ）

出演反派角色，长相也很反派角色，实际上却在暗地里为动物们付出了很多的水族馆馆长。把姓氏的第一个字和名字连起来的话，便是“荒疗治（あらりょうじ）”，意思是大刀阔斧的改革，暗合他编排新的表演及暗中送走虎鲸的种种举措。其名字则和“渔夫（渔师）”同音，从“靠鱼吃饭”这一点上来看确实是殊途同归（笑）。

荒船艾尔（あらふね える）

系列最萌且体型最大的被告人，因为她是一条虎鲸！这破天荒的审判又让成步堂再次逆转法庭。与荒船良治一样，将姓氏第一个字和名字连起来，即为“能够清洗（洗える）”，意味着“荒船水族馆”这一条大船终会洗去一切阴霾再度起航。名字方面，也和船长相对应地有着“捕获（获る）”的含义。

伊冢育也（いつか いくや）

唱着RAP的新人饲养员，仔细观察歌词的话会发现他写得不错，而且还制造了系列首次的“RAP证言”。名字的含义是“总有一天会离开（何时か行くや）”，暗示了他终究会因罪行而告别水族馆的结局。

浦鸟丽华（うらとり れいか）

用大衣将臃肿的身材包裹得严严实实的纪实作家，有着不容小觑的粉丝群。“うらとり”可以写作“里取り”，即是取证的意思。把名字调换顺序便是“华丽”，从这名角色的行为作风上可以看出其想营造华丽效果的努力。顺带一提，在法庭上的她有模仿玛丽莲梦露代表性Pose的场景，而收留荒船水族馆送走的虎鲸的水族馆正是玛丽莲水族馆。

巢古森学（すごもり がく）

脾气极差说话极冲的兽医，但是内心善良（好吧，这一话的所有人都是好人）。头上养鸟的设定有点抄袭了《FFXIII》中黑人大叔的嫌疑，不过看在小“狙击手”很萌的份上就睁一只眼闭一只眼吧。他的名字音同“闭巢不出的鹗（巣篭り鹗）”，指代的当然是他头上的小企鹅。那为什么要叫“鹗”呢？或许因为鹗爱吃鱼又擅长捕鱼，在这一点上和游戏中的企鹅很像吧。

夏风凉海（なつかぜ すずみ）

一年前在表演中死去的训练员。她所留下的回忆及物品，导致了这一起案件的发生，但同时也证明了翔子的清白。她的名字可以写成“夏风纳凉（夏风凉み）”，因为她就是一个如此开朗如此有活力，像夏风一般受人喜爱的存在。

专题企划 Feature Special

游戏天尊CAPCOM的风雨三十年

CAPCOM

2013年是Capcom成立三十周年，在这三十年间她为玩家们推出了无数经典作品，伴随着一代玩家的成长。对于70后和80后的玩家来说，Capcom在街机和FC平台的动作游戏是他们童年的一段美好回忆；而对于90后的玩家而言，可能正是《生化危机》、《鬼泣》、《逆转裁判》、《怪物猎人》等杰作使他们领略到游戏的无穷魅力。三十年的风雨历程中，有无数游戏厂商从鼎盛走向衰败，由衰败走向灭亡，但Capcom不但在游戏业的残酷竞争中生存下来，而且几度成为业界龙头，这实在难能可贵。

Capcom在业界有一个响亮的名号——“天尊”。这个名号的最早出处已无据可考，但凭借自己在业界的地位和所做出的巨大贡献，“天尊”的名号名至实归。Capcom的游戏涉猎范围极其广泛，在ACT、FTG、STG、AVG乃至RPG领域都能拿出一流的精品；在不同时期的各个主机平台，Capcom都能拿出叫好又叫座的畅销游戏，远有销量600万套的《街头霸王Ⅱ》和500万套的《生化危机2》，近有470万套的《怪物猎人 携带版 3rd》，以及销量和投币率都居高不下的《街头霸王Ⅳ》及其资料片版本。无论在哪个时代，Capcom总能拿出引领业界潮流，并被争相模仿的划时代杰作。

除了在游戏口碑方面的巨大建树外，Capcom在这三十年期间也培养了大批王牌游戏设计师，冈本吉起、稻船敬二、三上真司、神谷英树、巧舟这些赫赫有名的设计师都来自该社，而作风低调的藤原得郎、西山隆志、西谷亮等人虽然没有以上几人有名，但在业界的名望和贡献也值得大书特书。Capcom之所以能云集如此之多的“全明星选手”，还是因为自家的游戏拥有过硬的素质和广泛的人气。这些王牌设计师为Capcom铸就了一个又一个的经典，同时也被Capcom的游戏所捧红。虽然他们中有许多人已经离开了Capcom，但依旧奋斗在业界一线，依旧是日本最具实力和影响力的骨干力量。

Capcom在自己的三十年历程中，既享受了辉煌与成功，也经历了失败和挫折。尤其是如今日本游戏业萎靡不振，日本厂商日渐式微的时代，Capcom同样也处在不小的困境。在高清主机游戏的竞争中深陷泥沼，公司内部流失大批精英人才，玩家口碑下降和不信任感的增长，“《怪物猎人》系列”的未来走向，这些都是Capcom正在面临的巨大挑战。但毕竟有三十年的深厚积淀和几度沉浮的宝贵经验，相信Capcom一定能走出低谷，再现昔日的“游戏天尊”风采。在本篇专题中，我们来回顾Capcom的三十年历史，同时回忆一下我们的游戏人生吧。

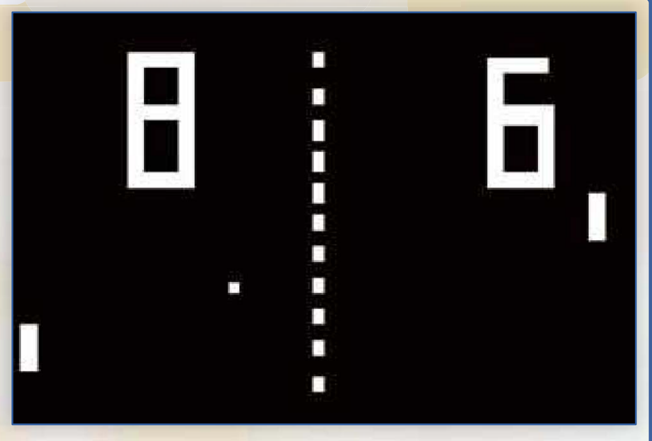
注：正文中所标注的游戏英文名均以美版名称为准，个别游戏会出现美版英文名和日版英文译名不同的情况，请读者朋友注意对照。英文名称相同或类似的续作则不再标注英文名。

文 koflover 编 胧月 美编 澄香

三家分晋



▲Capcom的创始人辻本宪三。



▲《乒乓球》的玩法虽然简单，但乐趣无穷。

Capcom的创始人、前社长、现任CEO辻本宪三在1940年出生于一个从事食品批发行业的传统日本家庭，他30岁以前一直从事着家族生意，主要工作是向学校附近的小卖店贩卖棉花糖制造机。但棉花糖这种零食甜品的受众面较为狭隘，且同行之间的竞争也颇为激烈，辻本一直在考虑转型和拓展新领域。辻本注意到小卖店棉花糖机周围总是围满了许多小孩，这些小孩不一定喜欢吃棉花糖，但对棉花糖机生产棉花糖的过程却十分好奇。辻本希望能把这些围观者也转变为自己的顾客，决定向这些小卖店贩卖柏青哥（日文パチンコ的音译，即弹子机），取得了可观的利润。1974年，辻本在大阪成立了IPM（International Playing Machine的缩写）公司，将运营重点由食品转向娱乐器械。

1972年，由雅达利（Atari）公司开发的街机游戏《乒乓球》（Pong）开创了电子游戏的纪元；于1976年问世的《兵乓球》改良版《打砖块》（Breakout）更是风靡全球，同时也在日本掀起了热潮。值得一提的是，《打砖块》的设计者正是日后苹果公司的创始人史蒂夫·乔布斯和斯蒂芬·沃兹尼亚克。1978年，由日本Taito公司开发的《太空侵略者》（Space Invaders)掀起了新一轮的游戏狂潮，无数青年人和中年人在放学下班后涌入狭窄拥挤的街机厅，场面火爆程度不亚于流行商品的展销会。Taito在1978年间仅仅在日本就卖出了10万台街机并取得了6亿美元的利润，而截至到1982年，《太空侵略者》每年在全球范围所创造的平均利润也超过了6亿美元。关于《太空侵略者》还有个著名的坊间传言，由于当时的街机需要投入100日元硬币来玩，使得日本市面的100日元硬币一度造成严重短缺，而街机厅老板不得不想方设法把这些堆积如山的硬币运到银行，使它们能尽快在市面流通。

与任天堂前社长山内溥一样，辻本宪三虽然不懂游戏，但却拥有一个成功商人所具有的敏锐嗅觉和独到眼光，街机热潮所蕴含的巨大商机自然逃不过辻本宪三的法眼。辻本的IPM希望能在街机领域有所建树，但IPM的公司规模不足以和任天堂、Konami、Namco这些知名企业相提并论。为了扩大公司规模，IPM与同在大阪的显像管大厂ナナオ集团（即如今的艺卓EIZO）合作，并吸引了当地富商高堂良彦的投资，IPM的街机业务很快就得到了蓬勃的发展，凭借仿制的《打砖块》街机狠狠地赚了一笔。而《太空侵略者》的开发商Taito由于自身生产能力不足，希望通过授权生产的方式进一步扩大《太空侵略者》的市场份额，IPM又抓住了这个契机，推出了《IPM侵略者》（IPM Invaders）和《胶囊侵略者》（Capsule Invaders），再次取得了可观的利润。





◀▲各式各样的《乒乓球》专用主机。





▲玩过《打砖块》的玩家应该比《乒乓球》多一些。

▲《太空侵略者》是游戏史上的神话。

虽然IPM的事业蒸蒸日上，但公司内部也埋下了不和谐的种子。过本宪三虽然是IPM的创始人，但**ナナオ**集团却是第一大股东，过本并没有足够的话语权，于是在1979年又成立了新公司IRM，同样从事街机经营；不甘人下的高堂良彦则是找到神户电机的董事川崎英吉，在1978年成立了街机公司新日本企划（1986年后更名为SNK），由川崎英吉担任董事长，而高堂良彦担任社长一职。**ナナオ**集团对此作出的回应是，在1979年将IPM更名为Irem，并逐步架空了过本在公司的实权，到了1983年索性将过本直接免职，由高岛哲出任Irem社长。不过过本也早预料到自己会有这么一天，所以早早就在进行暗度陈仓的准备工作，他在成立新公司IRM的时候就暗中将原公司的不少人力物力转移到了这里，而后在1981年又成立了IRM的子公司Capsule Computer再次进行资源转移。等到1983年过本被Irem扫地出



◀位于大阪市中央区的Capcom总部大楼。

门时，他将Capsule Computer公司进行重组并更名为Capcom（即Capsule Computer的缩写），至此一代天尊终于诞生。

虽然Irem、Capcom和新日本企划这三家公司已经没有任何资本瓜葛，但它们毕竟都来自IPM，不但有相似的经营理念，而且各家员工彼此也都是老相识，这种藕断丝连的关系注定了它们在日后将掀起新一轮的风雨。

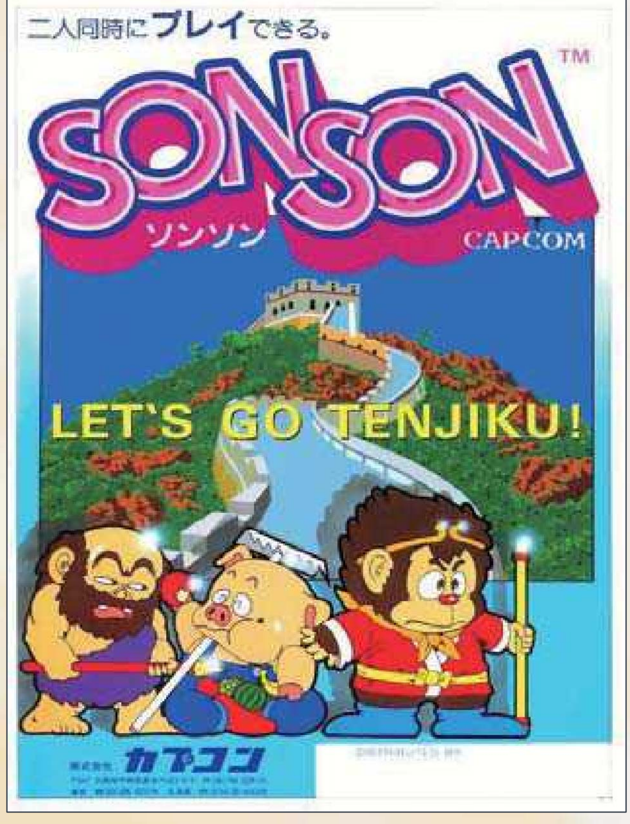
初露锋芒

Capcom成立之际正值“雅达利冲击”时期，全球游戏产业严重衰退，日本也受到了很大的影响，Konami、Namco等游戏大厂纷纷缩减经营规模并裁员，但对于雄心勃勃的初生牛犊Capcom来说，这却是千载难逢的绝佳时机。颇具眼光和魄力的辻本宪三趁机高薪挖角其他公司的精英员工，原Konami公司的藤原得郎和冈本吉起来到Capcom后就担任要职，成为了Capcom的元老骨干。

藤原得郎的处女作《拉丁战机》（Vulgus）于1984年5月问世，它同时也是Capcom的首款街机游戏。游戏风格类似于Namco的纵版射击游戏《铁板阵》（Xevious），虽然本身没有太多亮点，但游戏中登场的风车状敌机“弥七·佐吉”却成为了Capcom的第一个吉祥物，在Capcom后来的游戏中频频登场。冈本吉起的第一款游戏《新西游记》（SonSon）在同年7月也随后问世，游戏以《西游记》中的西天取经为故事背景，玩法与一般的横版强制卷轴STG基本相同，只不过主角“孙孙”是通过6个平台之间的穿梭跳跃来实现上下移动的，有一定的动作要素在里面。虽然《新西游记》后来只有一部续作，但主角“孙孙”却经常出现在Capcom的格斗游戏

▲《拉丁战机》具有强烈的模仿痕迹。





▲借用西游记的故事是《新西游记》的一个特色。


▶在《MVC2》中登场的猴娘。




▶《1942》是空战STG的里程碑之作。

的场地背景中，而《Marvel vs Capcom 2》中他的孙女“孙孙三世”则作为玩家可选角色登场。

真正让Capcom和冈本吉起名声鹊起的游戏是1984年底的《1942》，这款纵版STG以二战太平洋战争作为背景，武器升级、僚机支援、无敌滚翻以及BOSS战概念在当时来看都颇具创意。除此之外，玩家控制的战机是美军的P-38“闪电”，而日本人心目中的英雄——零式战斗机则作为杂兵登场，对于日本游戏来说，这样的设定实在有些离经叛道。不过现实中的P-38在性能和战绩方面的确要优于零式，对于热衷军事的日本玩家来说《1942》反倒更有吸引力。《1942》后来又推出了多款同风格的续作，整个系列俗称为“194X系列”，最后一款作品是2000年的《1944空翻大师》（1944 the Loop Master），不过该系列与彩京公司的《打击者1945》（Strikers 1945）系列并没有直接联系。

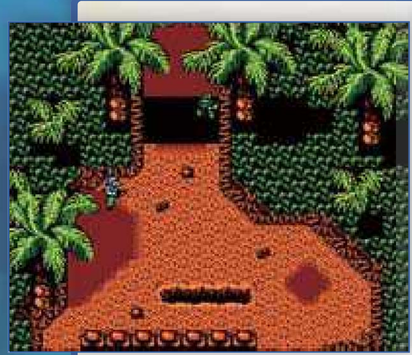

▶《1942》使很多玩家都记住了P-38这架造型独特的战斗机。

冈本吉起 Okamoto Yoshiki



1961年生，在1981年加入Konami，由于不习惯等级森严的工作环境，在1983年跳槽到Capcom。冈本吉起通过向辻本宪三索要35万日元的高额月薪的方式来引起辻本

对他的关注，从而展示出他的才华。冈本在上世纪90年代脱离开发一线进入行政工作，并成为Capcom的游戏项目总指挥。2003年冈本与辻本宪三的关系不断恶化，最终导致冈本从Capcom离职，并成立了自己的工作室“游戏共和国”。不过因为冈本脱离一线开发太久，无法开发出高品质的游戏，致使游戏共和国最终倒闭。





▲《古巴英雄》（左）和《兰博》（中）和《战场之狼》（右）的玩法很相似。

除了《1942》外，冈本吉起又陆续为Capcom开发了《超浮游要塞》（EXED EXES）、《荒野大镖客》（Gun Smoke）、《绝对合体》（Side Arms）等街机STG。冈本吉起的想象力在这些游戏中展露无遗，《超浮游要塞》的大量隐藏加分道具、《荒野大镖客》的射击方向调整和购买武器坐骑、《绝对合体》的双人合作操控一架合体战机等独到设定被玩家所津津乐道，在上世纪八十年代后期以及九十年代的STG中还能找到这些“冈本氏STG”的影子。

相比起冈本吉起，藤原得郎开发的游戏不求标新立异的系统，而是更侧重于场景关卡的细节设计。于1985年5月推出的《战场之狼》（Commando）表面看来是类似于《荒野大镖客》的人类主角纵版STG，但两者的最大区别是《荒野大镖客》是强制推进卷轴，而《战场之狼》的卷轴推进则是由主角的前进来实现的，玩家不必在游戏全程都紧绷神经，而是随时都可以停下来松口气（街机游戏没有暂停功能）。另外，《战场之狼》主角的行动力较为缓慢，武器火力也不具有压倒性优势，但玩家可以利用场景中的山坡、掩体、房屋等障碍物来躲避敌人的攻击，再在敌人的攻击间歇期间进行反击，这种迂回作战的玩法让那些不擅长“擦弹”的STG苦手玩家也能很快上手。《战场之狼》开创了“动作射击”类型游戏的先河，Konami的《魂斗罗》（Contra）和《赤色要塞》（Jackal）、SNK的《怒》（Ikari）和《古巴英雄》（Guerrilla War）和SEGA的《兰博》（Rambo）这些脍炙人口的名作，从某种意义上来说都是《战场之狼》的跟风之作。

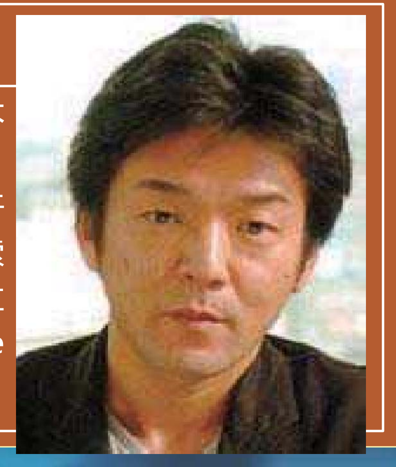
藤原得郎的另一代表作便是大名鼎鼎（臭名昭著？）的《魔界村》（Ghost’n Goblins），同样于1985年推出。这款游戏的难度高得令人发指，动作苦手的玩家往往打不过第一关，而能轻松打通《超级马里奥》的玩家也常常会在第二关折戟沉沙，哪怕无限接关也没有用。《魔界村》的高难度可以归结为以下三个原因：一是主角亚瑟（Arthur）的能力太弱，他的跳跃动作是固定的抛物线，在空中没有调整的机会，如果像玩《超级马里奥》那样乱跳的话会死的很惨；亚瑟虽然有5种武器可用，但除了匕首外，其他武器的射速和威力都太弱，对付杂兵都相当吃力，更不要说面对皮糙肉厚的关底BOSS了。二是亚瑟所获得的补给品实在太有限，没有血格设定的亚瑟承受两次攻击后就会死亡，表面看来与马里奥是同样的体质，但马里奥随时可以吃蘑菇长大，而亚瑟的铠甲却极其稀有，一整关都很难见到一个。三是游戏关卡的难度本身也比较高，每一个杂兵似乎都有一手致主角于死地的绝招，玩家每时每刻都不能掉以轻心，要把杂兵当作BOSS来打；游戏过程充满了各种凶险复杂的机关陷阱，藤原得郎把自己场景关卡的设计才能在这款游戏中发挥的淋漓尽致，相较于《超级马里奥》系列，《魔界村》的场景关卡设计也丝毫不遑多让。除了这

些客观因素以外，《魔界村》还要求玩家用最弱的武器十字架（美版是盾牌）击败第6关BOSS，才能进入最后的第7关与大魔王决战，否则玩家在打完第6关后就会强制回到第5关起点重起炉灶。当玩家历尽千辛万苦战胜了大魔王后，竟然被告知说眼前被打倒的大魔王只是一个幻象，只有在难度更高的二周目再来一遍才能真正通关。考虑到《魔界村》变态的难度、不短的流程和无法中途存档的特性，能真正通关的玩家不但要有过硬的技术，还要有超人的耐心和毅力才行。



▲难度极高而又阴森恐怖的《魔界村》。

藤原得郎 Fujiwara Tokuro



1961年生，在1982年加入Konami，后于冈本一起转投Capcom。藤原得郎早年致力于开发街机游戏，到了上世纪90年代则致力于家用机游戏的开发，并培养了稻船敬二、三并达也、三上真司等多名Capcom骨干。藤原不喜欢抛头露面，平日里也常用“Professor F”的昵称示人，所以名气远远不如冈本吉起。1996年藤原离开Capcom并在索尼的支持下创立了Deep Space公司。

虽然《魔界村》的高难度令无数玩家望而生畏，但街机厅的特殊环境却是这类高难度硬派游戏的理想温床。对于高手而言，在众目睽睽之下把常人所不能为的高难度游戏通关，无异于一种巨大的荣耀；对于菜鸟来说，在一旁观摩高手进行尝试挑战，不但能大饱眼福，还是一种学习提高的过程；而街机厅老板最喜欢的也是高难度游戏，高手的通关表演可以招揽大量人气，菜鸟一次又一次的Game Over则带来了可观的投币率。除了以高难度而闻名外，《魔界村》所营造的恐怖气氛在当年也是数一数二的（高难度也是恐怖气氛的重要来源），许多玩家抱着既紧张害怕而又跃跃欲试的心态来玩这款游戏，这间接催生了以《生化危机》为首的恐怖题材游戏，当然这是后话了。

依靠冈本吉起和藤原得郎两员骨干的努力，Capcom在街机领域打出了自己的一片天地。同时由于社长辻本宪三的求贤若渴和知人善用，Capcom在80年代后期吸纳了大批优秀的年轻人才，比如船水纪孝、西谷亮、稻船敬二、三上真司等人，这些后起之秀在冈本吉起和藤原得郎的培养点拨下，逐渐成为Capcom的中坚力量。公司规模的扩大意味着业务的拓展，而任天堂的家用机FC则是不二之选，Capcom凭借自己在街机领域所做出的卓越成绩，不但顺利为自己争取到了FC软件的开发权，而且还享受到优厚的权益金待遇，与Namco、Konami、Taito、Hudson和Jeleco这五家FC第三方软件商平起平坐。对于创立时间还不到3年Capcom加盟FC后，不但将《1942》、《荒野大镖客》、《战场之狼》、《魔界村》等街机名作以很高的水准移植到FC平台，还推出了《生化尖兵》（Bionic Commando）、《松鼠大作战》（Chip ‘n Dale Rescue Rangers）、《洛克人》（Mega Man）等原创大作，可谓诚意十足。初代《洛克人》于1987年推出，它的玩法从某种意义上来

说和《魔界村》是一脉相承的，既有丰富的平台跳跃元素，又保留了横版STG的射击风格，游戏难度也是相当高的。考虑到FC的家用机特性，《洛克人》既然不需要玩家去投币续关，所以没有出现像《魔界村》那样刻意为难玩家的情况。尽管游戏关卡中的机关陷阱远远比《魔界村》复杂凶险，但是玩家可操作空间也大大提升，提供给玩家的补血和加命道具也相当“慷慨”；关底BOSS个个都是不好惹的狠角色，但玩家只要选择正确的流程顺序并使用克制BOSS的武器，就可以对其造成很高的杀伤，从而大大提高BOSS战的容错率。最终战的设定也颇为经典，玩家在挑战大魔头威利博士之前，不但要与之前关卡中的BOSS进行车轮战，还要与自己的分身——“复制洛克人”进行单挑。这样既可以烘托最终战的宏大场面，又能够重复利用已有的资源（主角、BOSS、场景等）来增加游戏内容，实属一举两得。

初代《洛克人》凭借丰富的游戏内容和人性化的设定，在全球取得了81万套的销量，虽然这个成绩比不上《1942》、《魔界村》和《战场之狼》这三款街机移植名作，但对于一款原创游戏来说还是很不错的。况且初代《洛克人》为Capcom带来的不仅仅是那点销量收益，而是口碑与品牌效应。此后《洛克人》系列在各大主机平台多点开花，成为Capcom的重要游戏品牌，并且还捧红了稻船敬二。虽然稻船敬二在业界有“洛克人之父”之称，但在初代和2代中主持开发工作的却是北村玲（Kitamura Akira），稻船敬二只是负责美术设计工作而已。不过北村玲因为家庭原因在1990年就从Capcom离职，此后他的工作由藤原得郎接手，直到藤原得郎在1996年也离开Capcom后才由稻船敬二正式上位。



▲洛克人全家福。

稻船敬二 Inafune Keji

1965年生，1987年毕业后就加入了Capcom，在藤原得郎主持的游戏项目中长期担任美工，直到《洛克人8》的时候才成为该系列的制作人，并担任第二开发



部部长。冈本吉起辞职后，稻船敬二成为了Capcom的总指挥，主持研发了高清引擎MT Framework。由于和辻本家的矛盾日益加深，稻船在2010年辞职并成立了Comcept公司，近期作品是模仿《怪物猎人》的《灵魂献祭》（Soul Sacrifice）。

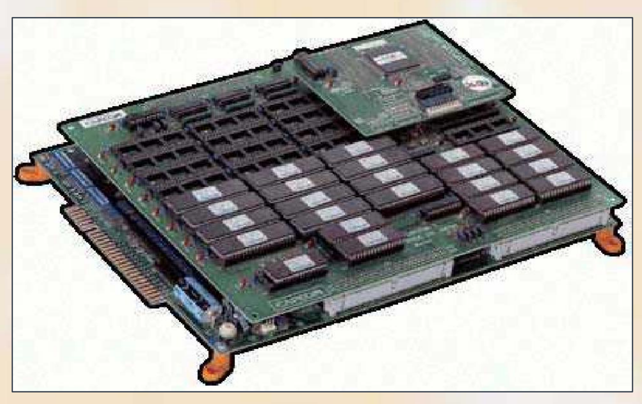
街机霸主

虽然Capcom在FC领域取得了不错的成绩，但当时的街机市场是一块更大的蛋糕，也是Capcom的第一业务重点。1988年，Capcom的传奇街机基板CPS1（Capcom Play System 1）诞生，这块基板历时两年耗资约10亿日元，搭载了摩托罗拉16位CPU MC68000，并辅以桑那公司（Zilog）的8位CPU Z80，能够支持384×224分辨率的画面，最大发色数为4096，同屏最大色数也高达2048。CPS1在街机领域的地位如同家用机领域中的FC，它的出现标志着Capcom开始走向制霸街机的道路。



▲《大魔界村》的画面效果非常细腻。

CPS1平台的第一款游戏是横版STG《失落的世界》（Forgotten Worlds），同时它也是冈本吉起最后一部亲自设计的游戏。由于主角是两个能够在空中自由飞行的肌肉男，所以当时很多玩家把这款游戏误认为"空中魂斗罗"，当然它与《魂斗罗》和《最终任务》（Final Mission，被玩家俗称为空中魂斗罗的FC游戏）是没有任何关系的。CPS1的第二款游戏则是藤原得郎的《大魔界村》（Ghoul's Ghosts），该作保留了初代《魔界村》的许多"优良传统"，比如固定抛物线跳跃、两次死亡、二周目通关等等；但与此同时主角亚瑟的能力也得到了显著提升，各个武器不但性能增强且可以上下左右四方向射击，取得黄金铠甲后可以使用强力的蓄力魔法攻击（因当前武器而异），这使得玩家有充分的手段去应对游戏的高难度，而不是纯粹的自虐了。


▲传奇基板CPS1。

此后Capcom在CPS1陆续推出了多款新作或名作续篇，比如《出击飞龙》（Strider）、《战区88》（UN Squadron）、《战场之狼2》（Mercs）、《龙王战士》（The King of Dragons）、《三个奇迹》（Three Wonders）等等，但真正改变街机格局的游戏却是《快打旋风》（Final Fight）和《街头霸王Ⅱ》（Street Fighter Ⅱ）。这两款游戏都来自于西山隆志在1987年开发的《街头霸王》（Street Fighter），不过因为西山隆志在1988年就被挖角跳槽到了SNK，所以Capcom就把开发《街头霸王》续作的任务交给了西谷亮。

西谷亮 Nishitani Akira

1967年生，1986年加入Capcom，一手缔造了《快打旋风》和《街头霸王Ⅱ》，并使清版打斗游戏和FTG这两个游戏类型在街机领域发扬光大，船水纪孝曾不止一次称他是天才。1995年西谷亮离开Capcom创立了自己的公司Arika，为Capcom代工开发了3D版的《街头霸王EX》系列。



于1989年推出的《快打旋风》的原名叫做《街头霸王89》，起先也作为FTG类型进行开发，但西谷亮看到《热血硬派》（Renegade）和《双截龙》（Double Dragon）此类清版打斗游戏的成功，决定做一款同类型的游戏，并在游戏发售前夕才更改了名称。凭借CPS1的强大机能，《快打旋风》很好展现了拳拳到肉的打击手感，场地背景的刻画也颇为细腻，玩家在游戏中仿佛置身于功夫电影一般。由安田朗负责的人设也有很高的水准，大部分角色都在Capcom以后的FTG中作为可选角色登场，无论是身为主角的凯、科迪和哈格，还是苏杜姆、罗伦托等反派角色，



▲毒药在《街霸对铁拳》和《究极街霸Ⅳ》中作为可选角色登场。

都给玩家留下了深刻的印象。不过《快打旋风》里最具话题性的角色还要数“毒药（Poison）”这个普通的杂兵，无数玩家为其性感的着装和火辣的身材而着迷，尽管毒药在官方设定中是变性人（Newhalf），但很多玩家还是愿意把“他”当作女性来看待，该角色魅力可见一斑。

继《快打旋风》之后，Capcom又陆续推出了《名将》（Captain Commando）、《圆桌骑士》（Knights of the Round）、《吞食天地2》（Warriors of Fate）、《凯迪拉克与恐龙》（Cadillacs and Dinosaurs）和惩罚者（The Punisher）。对于80后的街机玩家来说，这些游戏和《快打旋风》都是童年中的重要回忆，时至今日还有不少玩家喜欢在网上和朋友一起联机。在这些游戏中，三国题材的《吞食天地2》对国内玩家来说尤为亲切，很多玩家第一个接触到的三国游戏就是它，而不是光荣的《三国志》和《三国无双》。由于《吞食天地2》是由集英社本宫宏志的同名漫画改编，该漫画有自己原创的世界观和故事情节，所以游戏中武将的造型与《三国演义》中的描写有很大出入。但正因为《吞食天地2》的深入人心，一身农民装束的络腮胡关羽、蛮王柯南般的独眼张飞、系马尾辫的剑客赵云、手持日本刀的光头魏延，以及金发碧眼的西域剑圣吕布，反倒先入为主成为了很多玩家心目中最熟悉亲切的形象。Capcom还在FC平台推出了两款《吞食天地》的RPG，其中《吞食天地2诸葛孔明传》因为很早就有汉化的缘故，在国内FC玩家心目中的地位甚至要高于《勇者斗恶龙》和《最终幻想》。

虽然《三国演义》在整个亚洲都有深



▲蜀汉大将统统变成了蒙古人。

厚的群众基础，可在欧美却是截然相反的景象。为了让西方人能接受《吞食天地2》这款游戏，Capcom将游戏中的故事剧情改成了西方人比较熟悉的蒙古帝国时代，使得三国武将在英文版中统统变成了蒙古人。曹操变成了虚构的黑暗领主阿基拉可汗，吕布变成了被阿基拉可汗复活并操纵的铁木真可汗（Temujin–Khan，即成吉思汗），张辽则是被复活操纵的忽必烈大汗（Kublai–Dakan），而玩家可选的五位主角则分别是关羽/拔都（Portor）、张飞/哈萨尔（Kassar）、赵云/速不台（Subutai）、黄忠/卡丹（Kadan）和魏延/阿巴卡（Abaka），他们统统都是铁木真的兄弟或子孙，这让人不禁汗颜。面目全非的英文版《吞食天地2》虽然在欧美的推广还算顺利，但Capcom这种只重利益而不尊重作品的态度还是引来了一些非议，日后声讨Capcom的玩家就把这些旧账翻了出来。

虽然Capcom的清版打斗游戏在当时掀起了一轮又一轮的街机狂潮，但真正使Capcom成为街机霸主的游戏还是1991年推出的《街头霸王Ⅱ》。作为史上最伟大的游戏之一，《街头霸王Ⅱ》在游戏史上的里程碑意义自不必多说，用再多的溢美之词来形容它也毫不过分。主持开发工作的西谷亮在初代《街头霸王》的系统基础上进行了全方位的强化改善，使得《街头霸王Ⅱ》操作手感近乎完美，打击判定也极其严谨，成为了其他厂商争相模仿的FTG标杆。安田朗在《街头霸王Ⅱ》中的人设依旧保持了极高的水准，游戏中除了隆、肯和沙盖特这3名前作角色外，其他9名都是新角色。从外形上来看，像“日本猪”本田、“苏联大壮”桑吉尔夫、“扫把头”古烈甚至是“格斗一姐”春丽都算不上什么美型帅气的角色，但他们却有令玩家过目不忘的鲜明特点。下村阳子和阿部功为《街头霸王Ⅱ》谱写的背景音乐更是大手笔之作，相信大部分玩家都能将隆、古烈、春丽、桑吉尔夫这几名角色的主题音乐完整哼出来，一款游戏中能包含这么多脍炙人口的名曲可是相当难得的。

在《街头霸王Ⅱ》取得巨大成功后，Capcom趁热打铁，在3年期间陆续推出了4个资料片版本（当然你也可以把它们当成续作），《街头霸王Ⅱ Dash》将4名BOSS作为玩家可选角色，《街头霸王Ⅱ Turbo》在前作基础上加入一些新招式，《超级街头霸王Ⅱ》将可选角色增加到16名并进一步增加角色招式，而《超级街头霸王ⅡX》则


▲《街头霸王》的万年主角。

为每名角色都增加了超必杀技，且豪鬼作为隐藏BOSS首次登场。在上世纪90年代初期，还没有游戏厂商敢明目张胆的用“换汤不换药”的资料片来骗钱，而像《街头霸王Ⅱ》这样3年4作的更新频率更是令人乍舌，但话说回来，当时也只有《街头霸王Ⅱ》有这个资本去这样做。不过玩家当时对Capcom这种赤裸裸的敛财手段并没有表现出强烈的反感，反而是很多死忠玩家会为新版本的出现而欣喜不已，这进一步助长了Capcom的气焰——日后的《少年街霸1》和《街头霸王Ⅲ》从角色数量上就可以看出它们都像是带有明显赶工痕迹的半成品，而《少年街霸2》和《街头霸王Ⅲ 二度冲击》则在几个月后就以“续作”的身份亮相，最后Capcom再推出所谓的“完美版”《少年街霸3》和《街头霸王Ⅲ 三度打击》来榨干该系列的剩余价值。再看如今《街头霸王Ⅳ》系列，在已经有《超级街头霸王Ⅳ》、《超级街头霸王Ⅳ 街机版》后还要再来一个《究极街霸Ⅳ》，俨然是当年的老路数。

整个“《街头霸王Ⅱ》系列”为Capcom奠定街机霸主地位，同时也带来了巨大的财富。在街机方面，仅《街头霸王Ⅱ》和《街头霸王Ⅱ Dash》这两款游戏在日本就带来了20万的基板销量，截止到2009年为Capcom创收3亿美元，这还不包括《超级街头霸王Ⅱ》和《超级街头霸王ⅡX》这两款游戏以及海外市场部分的收益。而家用机方面，Capcom几乎在各个主流机种平台都推出过移植版或是复刻版，其中SFC版《街头霸王Ⅱ》取得了630万套的全球销量，是Capcom迄今为止的销量冠军，而《街头霸王Ⅱ Turbo》的销量为410万套，这两款游戏都进入了SFC游戏全球销量榜的前10名，并且是仅有的两个非任天堂自家的第三方游戏。Capcom与任天堂从FC时代就有长期合作往来，两者曾签订过《街头霸王Ⅱ Turbo》在SFC的独占协议，Capcom只能够在MD平台移植版本较老的《街头霸王Ⅱ Dash》。但Capcom却在这个MD移植版中加入了大部分Turbo版的内容并仍以Dash的名义发售，这个“挂狗头卖羊肉”的游戏在北美突破了百万销量，全球销量166万，位于MD游戏全球销量榜第8。任天堂虽然对Capcom这种东食西宿的墙头草行为非常不爽，但碍于协议条款限制也无可奈何。



▶豪鬼在《超级街头霸王ⅡX》中首次登场。

安田朗 Yasuda Akira



1964年生，1985年加入Capcom，常用笔名为Akiman。Capcom的大部分街机游戏的人设工作都是安田朗负责的。2003年安田朗离开了Capcom成为自由画师，参与了多部动画和游戏中的美术设定。富野由悠季曾看重他的美术功底，邀请他参与设计了《Turn A高达》等作品。

瑜亮之争

Capcom在街机领域呼风唤雨的那段日子里，有一位劲敌一直都在其身后紧追不舍，并随时准备后来居上，这位劲敌就是辻本宪三创立Capcom之前就结下的老冤家，即高堂良彦的SNK。辻本对高堂当年联合ナナオ集团将自己放逐的事情一直都耿耿于怀，而高堂的SNK对Capcom的挖角更是令辻本难以忍受，由于两家公司高层的交恶，Capcom和SNK在很长一段时期都处在鲜明的对立面。

"《街头霸王》系列"的创始人西山隆志从Capcom跳槽到SNK，堪称是SNK挖角行动的最大收获。西山隆志在1979年加入了辻本宪三任职时期的Irem，当辻本宪三自立门户后，西山隆志在Irem又工作了几年时间，由于开发出了《成龙踢馆》（Spartan X）这样的名作，所以在辻本宪三的极力邀请下于1985年加入了Capcom。初代《街头霸王》是西山隆志在Capcom工作期间的最大成就，虽然《街头霸王》和日后的《街头霸王Ⅱ》无法同日而语，但系列沿用至今的轻中重攻击和搓招指令系统，以及波动拳、升龙拳和龙卷旋风脚这三大经典必杀技，都是西山隆志所创立的，主角"隆"的名字也是出自于西山隆志中的"隆"字，不过两个"隆"的日文发音并不相同。在西山隆志离职后，Capcom为了避讳他的名字，隆的名字就不再用汉字表示，而是写成片假名リュウ了。



▲《成龙踢馆》是由成龙电影《快餐车》改编的。

西山隆志在Capcom的工作时间不到三年，他的上司是年龄和从业资历都不如自己的船水纪孝，才华横溢的西山隆志与船水纪孝在游戏制作理念方面有很大的分歧。虽然Capcom的很多成员都是西山隆志在Irem时期的同事，彼此私交还算不错，并且辻本宪三还亲自为西山隆志主持了婚礼，但西山隆志在Capcom的工作心情并不是很愉快。而SNK的高堂良彦也是西山隆志的Irem故交，

并且高堂为西山隆志提供了更优厚的待遇和更自由的工作环境，西山隆志最终决定到SNK来施展自己的才华和抱负，同时也带走了手下一批得力干将。

西山隆志来到SNK后主持研发了MVS基板，该基板在CPU主频、内存都更胜CPS1一筹，而最大发色数和同屏最大色数分别达到了65536和4096，性能极其夸张。MVS基板还允许通过更换卡带的方式来变更基板的游戏，这大大减轻了街机经营者的运营成本，尤其在盗版横行的发展中国家也非常流行。SNK发布MVS基板的目的显然是为了和Capcom的CPS1基板竞争并反超，从实际情况来看它确实也做到了这一点。1990年推出的MVS与Capcom的CPS1、CPS2和CPS3这“祖孙三代”都一直能分庭抗礼，CPS3在1999年推出《乔乔的奇妙冒险 未来的遗产》（JoJo’s Bizarre Adventure）后就退出市场，而MVS则一直坚持到2004年才正式退役。

西山隆志 Nishiyama Takashi

1956年生，1979年加入了Capcom的前身Irem， 1985年加入Capcom，1987年加入SNK，2000年从SNK辞职后，率领SNK原第一开发部的大部分人马成立了Dimps公司，从事游戏代工开发。低调的西山隆志在业内深受同行尊重，不过在玩家中却默默无闻，直到Dimps为Capcom开发《街头霸王IV》后才被玩家所熟知。



《饿狼传说》（Fatal Fury）西山隆志是西山隆志为MVS基板开发的第一款游戏，由于它的发售日期比《街头霸王Ⅱ》晚了9个月，所以很多不明真相的玩家把它当成抄袭《街头霸王Ⅱ》的产物。直到2011年，西山隆志在接受游戏网站1up.com采访时才透露说，《饿狼传说》就是他自己心目中的“街头霸王Ⅱ”；谈到两款游戏的区别，西山隆志说《街头霸王Ⅱ》注重的是拳脚攻击和连续技的运用，而《饿狼传说》追求的则是各种必杀技的使用时机。不过因为当时的开发团队还没能吃透MVS的机能，再加上开发周期的紧迫，《饿狼传说》没能将MVS的画面优势展现出来，而且手感也存在着一定的问题。不过该系列的进步是有目共睹的，每一作的系统和手感都有明显的改进。负责人设的森气楼也拿出了不逊于安田朗的表现，在《饿狼传说2》中新加入的女角色不知火舞取代了春丽，成为玩家心目中永远的“格斗女王”，而“乳摇”系统则比《机战》早了10年；金家藩、克劳萨、达克·金、李香妃等非日本籍角色则注入了更多本地文化特征，让海外玩家倍感亲切。

《街头霸王Ⅱ》的成功使很多街机厂商都眼红不已，街机市场上很快出现了许多《街头霸王Ⅱ》的跟风之作，比较有名的由Data East的《斗士历史》（Fighter’s



▲尽管《饿狼传说》和《KOF》已经从玩家视线淡出很久，但不知火舞的人气依旧高居不下。

History）和SNK子公司ADK的《世界英雄》（World Heroes），Capcom和Data East由此产生的版权诉讼案在当时闹得沸沸扬扬。SNK虽然也拿出了风格类似的《龙虎之拳》（Art of Fighting），但这款游戏更像是SNK对Capcom的正面叫板，似乎是为了向Capcom证明，只有拥有西山隆志的SNK才有资格接过《街头霸王》的衣钵。《龙虎之拳》的宣传口号是“100Mb超大容量的冲击”，游戏画面表现相当出色，无论是场景放大缩小的功能、角色面部受创描写、角色服装破损处理，以及令人眼花缭乱的乱舞超必杀技“龙虎乱舞”，都是在赤裸裸地炫耀MVS的机能。《龙虎之拳》的气力槽系统是个不错的创意，气力槽的储蓄量不但关系到超必杀技的使用，而且还影响到必杀技的威力和飞行道具的射程，这也符合了西山隆志“强调必杀技使用时机”的理念。另外，该作中的女角色King在被必杀技打倒后，上衣会破裂并露出内衣，通过修改还能使她以“爆衣”状态进行战斗。该元素在后来的许多游戏中都被广泛应用，比如《女王之刃》、《闪乱神乐》、《灵魂能力》等游戏中也能见到此类香艳镜头。

虽然《龙虎之拳》的画面远胜《街头霸王Ⅱ》，甚至还超越了诸如《超级街头霸王ⅡX》之类的CPS2游戏，但对于FTG来说，操作手感才是第一位的。《龙虎之拳》及其续作的手感比较僵硬，有几分《魔界村》的味道，虽然这种僵硬的手感不一定意味着手感不佳，但就像玩惯了《超级马里奥》的玩家不习惯《魔界村》那样，从《街头霸王Ⅱ》玩过来的玩家就很难接受整个《龙虎之拳》系列了。尽管《龙虎之拳》试图撼动《街头霸王Ⅱ》霸主地位的结果只是螳臂当车，但在SNK的不懈努力下，SNK的FTG系列品牌也得到了玩家的普遍认可，比如《侍魂》（Samurai Shodown）和《KOF》（The King of Fighters）的人气一度反超《街头霸王》，在中国的群众基础更高，Capcom在FTG领域迎来了一个强劲的对手。

来势汹汹的SNK的确给Capcom带来了巨大的压力，SNK从Capcom手中抢走了多少市场份额我们不得而知，但从SNK此后



▲似乎大部分男性玩家都有想把女角色“爆衣”的邪恶念头。

开发家用机Neo Geo、兴建Neo Geo主题公园、开发64位基板Hyper Neo Geo 64，以及用Neo Geo Pocket来争夺任天堂Game Boy市场这一系列烧钱举动来看，SNK确实在街机市场赚到了本有可能属于Capcom的大笔财富。Capcom的王者基板CPS1虽然依旧处于主流地位，但由于CPS1的软硬件都很容易被破解，Capcom不得不过早中止了CPS1的职业生涯，在1993年推出了CPU主频和内存更高，但显示性能与CPS1完全相同的CPS2。CPS2以FTG作为主打内容，除了《街头霸王》外，《恶魔战士》（Darkstalkers）系列也有很高的素质，


▲性感而又冷艳的夜之女王莫莉卡。

安田朗再次展现了自己深厚的人设功底。不过CPS2的性能比起MVS不但没有明显优势，而且在发色数、游戏容量上限等方面都处于下风，这直接影响到两社的游戏品质。以《少年街霸3》和《KOF98》这两款同期游戏为例，不计资源重复利用的表里角色区别的话，《KOF98》38名可选角色的豪华阵容要完胜只有27名角色的《少年街霸3》，虽然说FTG并不一定要以角色数量致胜，但在角色可玩程度都相差无几的情况下，玩家总是会更青睐可选角色更多的游戏。其实Capcom并非没有能力设计更多的角色，把历代《街头霸王》登场的主要角色拾起来就可以组成一支庞大的梦幻阵容，能够选择35名角色的家用机版本的《少年街霸3》就是强有力的佐证，街机版《少年街霸3》“缩水”的原因只能归咎于CPS2的性能不足了。

《街头霸王Ⅱ》的缔造者西谷亮在1995年离开了Capcom并创办了自己的公司Arika，接替他执掌该系列的是船水纪孝。船水纪孝在开发《超级街头霸王Ⅱ》以及“《少年街霸》系列”的过程中对CPS2的性能瓶颈心知肚明，他很清楚，如果要想打败SNK这个劲敌并重振当年《街头霸王Ⅱ》的雄风，《街头霸王Ⅲ》就必须在性能更高的基板推出。与1996年推出的CPS3基板与CPS1和CPS2相比可谓是“鸟枪换炮”，使《街头霸王Ⅲ》达到了1秒60帧的流畅度（《KOF98》只有1秒30帧）。可惜的是Capcom太急于证明CPS3的硬件性能，证明自己才是FTG的霸主，虽然《街头霸王Ⅲ》的画质、手感和判定细腻程度都无可挑剔，可区区11名可选角色让玩家重温了Capcom拿半成品《少年街霸》敷衍了事的一幕。许多对《街头霸王Ⅲ》翘首以盼的玩家禁不住对Capcom破口大骂，而SNK派玩家也趁机落井下石，系列的口碑受到了严重的损害。虽然Capcom后来又拿出了内容比较厚道的《街头霸王Ⅲ 二度冲击》和近乎完美的《街头霸王Ⅲ 三度打击》，但已经流失的玩家群体很难再拉拢回来了。

船水纪孝 Funamizu Noritaka

1965年生，1985年加入Capcom，从《超级街头霸王Ⅱ》起担任该系列的制作人，并在西谷亮辞职后被任命为统管街机游戏开发的第一开发部部长。当Capcom退出街机市场后，船水纪孝及所属开发团队也逐渐边缘化，在稻船敬二上位后，船水就带领大部分原班人马离开了Capcom，并成立了Crafts & Meister公司。



Capcom的急功近利不仅仅体现在对《街头霸王Ⅲ》的态度上，就连CPS3本身也成为了牺牲品。Capcom仅仅在CPS2问世3年后就推出了CPS3，更新换代的速度实在太快了点。考虑到CPS2的先天不足，如果Capcom能忍痛割爱放弃CPS2，把全部心思都投入在CPS3上，那CPS3还是大有前途的。可惜Capcom舍不得CPS2已有的市场份额，高层要求船水纪孝既要在CPS3上实现革命性突破，还要在CPS2继续制作《少年街霸》、《恶魔战士》的续作，这极大消耗了船水纪孝本人及其开发团队的精力和创作热情。Capcom妄想一石二鸟，结果就是新生的CPS3只活了3年就不幸夭折，总共只推出了6款游戏并且都是由Capcom制作的；而CPS2反倒比CPS3还多活了4年，不过从1999年后就没有什么像样的游戏，除了第三方的几款STG和PUZ外，只剩下复刻《超级街头霸王ⅡX》的《至尊街头霸王Ⅱ周年版》（Hyper Street Fighter 2 The Anniversary Edition）。CPS3短命的另一个重要原因就是自身质量问题，Capcom为了防止基板被破解，在CPS1、CPS2和CPS3上都安装有臭名昭著的“自杀电池”，一旦

侦测到有人试图破解，电池就会自毁并删除RAM内的密钥，使基板无法再工作只能返厂维修。而CPS3的自杀电池最为敏感，哪怕供电电压不稳、部件接触不良、基板感应静电这些常见的小问题都会导致基板损坏。由于街机经营者对CPS3的自杀电池深恶痛绝，所以Capcom后来也彻底放弃了在CPS3推出新作的念头，《Capcom VS SNK》和《Capcom VS SNK 2》这两款游戏选择了世嘉的Naomi基板，这对于CPS1时代的Capcom来说实在是无法想象。

Capcom在街机栽了大跟头，而SNK的处境比Capcom更惨。由于新基板Hyper Neo Geo 64的失败以及与任天堂短兵相接的无谋举动，承受巨额亏损的SNK无力再拓展街机业务，最终走向破产的结局。破产后重生的SNK Playmore试图在MVS平台苟延残喘，但MVS这位服役长达14年的老兵已经无力再战了。Capcom和SNK两家公司从上世纪80年代起在街机领域明争暗斗了二十年，谁也没想到会是一死一伤的结局，如果两家能够早日开展合作，就一定能改写街机游戏的历史。

▲梦幻大作的《Capcom VS SNK 2》为两社的漫长冷战划上一个圆满的句号。

柳暗花明

Capcom虽然一度问鼎街机领域，但在与SNK等街机厂商的缠斗中已经大伤元气，而家用机领域的业绩从《街头霸王Ⅱ》之后就一直不理想，自家引以为豪的FTG和清版打斗游戏在家用机中的反响很一般，《魔界村》和《洛克人》也日趋小众。Capcom虽然试图用《龙战士》（Breath of Fire）这样的RPG来吸引家用机玩家，但想和《勇者斗恶龙》、《最终幻想》这种国民RPG去竞争实属蜉蝣撼树的行为。家用机领域的无作为使得统率家用机部门的藤原得郎引咎辞职，而Capcom更是面临了严重的游戏荒，除了《街头霸王》之外还能靠什么来吸引玩家呢?

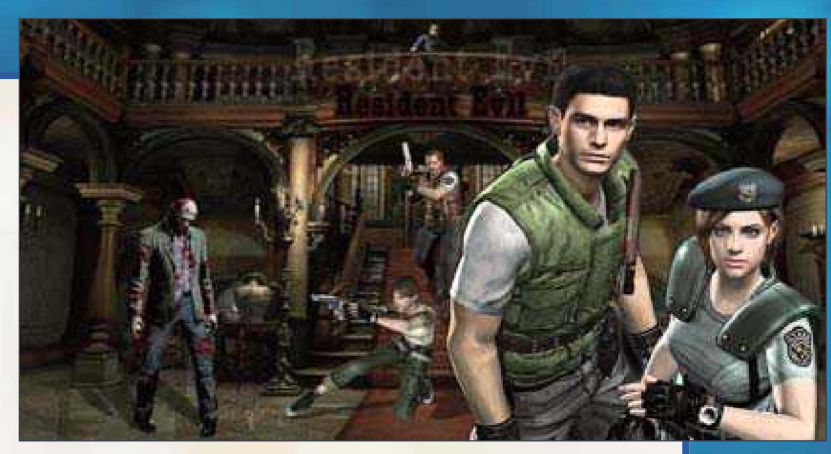
无心插柳的故事在电子游戏的历史上一次又一次的发生，这次被上帝眷顾的则是一只脚已经踏进悬崖的Capcom。对恐怖游戏情有独钟的藤原得郎曾经在FC制作过一款名为《甜蜜之家》（Sweet Home）的恐怖游戏，但当时FC的机能无法实现藤原得郎的预期设想，直到索尼的PS推出后藤原得郎才重新有制作恐怖游戏的想法。由藤原得郎一手栽培的三上真司非常热衷于欧美恐怖电影，藤原得郎把这个项目交给他来做。据藤原得郎后来透露，藤原得郎曾询问三上真司是否喜欢受到惊吓，三上真司则老实的回答“不喜欢”，藤原得郎便放心的把项目交给了他。如果当时三上真司回答说“自己胆子大喜欢被惊吓”，那藤原得郎就不会去提拔他，因为一个不懂得害怕的人无法做出有趣的恐怖游戏。在藤原得郎从Capcom离职后，三上真司在冈本吉起的力挺下依然在进行这款恐怖游戏的开发。受到电影《活死人之夜》（Night of the Living Dead）和《大白鲨》（Jaws）的影响，三上真司认为丧尸和猛兽比起妖魔鬼怪更具有真实的压迫感，所以对游戏的原有设想进行不断的改进和调整，最后这款游戏就变成了《生化危机》

（Resident Evil）。

《生化危机》虽然是一款3D游戏，但由于Capcom当时的3D技术比较落后，三上真司只好采用2D贴图充当背景，并使用“左右控制转向、前后控制移动”的方式来控制主角的移动。虽然主角的行动极其笨拙，被玩家戏称为“开坦克”，但这样的操作方式却尽可能减少了视角的切换，解决了3D优化能力不足的技术问题。推出Capcom对《生化危机》并没有寄予什么厚望，没有怎么下功夫去宣传，所以在1996年3月发售的《生化危机》日本首发销量平平，只有10万套左右。但这款恐怖感十足，剧情和解谜要素也都可圈可点的游戏却受到了玩家的一致好评，在玩家的口耳相传下，《生化危机》呈现了良好的长卖势头，到了1996年末就突破了百万大关，全球销量达到505万。《生化危机》还是PS平台首个突破百万销量（日本地区）的游戏，这让包括Capcom高层在内的业界大佬都吓了一大跳，因为所有人都以为《最终幻想7》会成为PS的杀手锏，没想到在《最终幻想7》发售前就半路杀出个程咬金。

《生化危机》救活了当时内忧外患的Capcom，使其不需要再在街机市场与SNK死磕；《生化危机》将三上真司推向了神坛，在玩家中的名望甚至盖过了冈本吉起、藤原得郎、西谷亮这些前辈；《生化危机》取代了《街头霸王》成为了Capcom的新摇钱树，从此Capcom的业务重心正式转向家用机领域；《生化危机》让整个业界都见识到了Capcom的巨大能量，Capcom成为了各大主机厂商都争相拉拢的第三方厂商，墙头草作风也越发肆无忌惮。

凭借着《生化危机》的成功，三上



▲Capcom本不看好《生化危机》的前景，但却没想到这款游戏拯救了Capcom，也改变了游戏产业的格局。

真司被提拔为制作人，统领整个第四开发部，负责主持《生化危机》的续作和衍生作品的开发工作，在Capcom员工中的地位仅低于开发总指挥冈本吉起，与船水纪孝、稻船敬二、三并达也等人平起平坐。就像当年藤原得郎对三上真司的提携那样，三上真司把《生化危机2》交给了下属神谷英树。三上真司和神谷英树原本只打算把《生化危机》系列做成三部曲，但冈本吉起希望把《生化危机》打造成一个长久的系列，多出续作多赚钱，所以Capcom邀请了剧作家杉村升来修改神谷英树所编写的原《生化危机2》剧本，剧本细节进行了大量改动并尽可能埋下伏笔，吸引玩家的好奇心。1998年推出的PS版《生化危机2》最终取得了582万的全球销量，为系列之最。由于Capcom和任天堂的合作关系一直都还不错，任天堂也没有因为Capcom在《街头霸王 II Turbo》中的墙头草行为而翻脸，所以Capcom决定帮任天堂一把，在次年向N64移植了《生化危机2》。但由于N64的卡带容量远远低于光盘，N64版《生化危机2》只好降低了语音和CG的质量，日本销量只有7万套，全球销量仅有56万，不足PS版的十分之一。

三上真司 Mikami Shinji

1965年生，1990年毕业后加入Capcom，凭借《生化危机》而名声大噪，也差点因为《生化危机》而毁了自己的职业生涯。三上真司在藤原得郎的教导下成长为一流游戏设计师，而他又把自己的经验传授给神谷英树、巧舟、竹内润等人，使他们也成为了Capcom的顶梁柱。三上在Capcom得罪了很多人，但在众多自立门户的Capcom前员工中，三上的探戈工作室是发展势头最好的。





▲《恐龙危机》的素质比《生化危机》不遑多让，但该系列后来却不幸夭折了。

三上真司在开发完初代《生化危机》后，就把主要精力投入到一个原创恐怖游戏《恐龙危机》上。三上真司对电影《侏罗纪公园》（Jurassic Park）的恐怖气氛非常感兴趣，但在《生化危机》加入恐龙这样的怪物实在不合理，不如做成新作。1999年推出的《恐龙危机》的画面比《生化危机》要粗糙的多，但这样换来的是更灵活的操作手感以及更紧张刺激的战斗体验，再加上玩家对三上真司的信赖，《恐龙危机》轻松取得了240万的全球销量，为Capcom又种下一棵摇钱树。

Capcom凭借两部“危机”在PS上赚足了钱，但这仍不能满足辻本宪三的胃口。《恐龙危机》问世后已经是PS的末年，当时索尼已经向各大软件厂商发布PS2的开发包，PS系主机将迎来一个新老交接的时代。从常理上来说，尽早为PS2做准备是最理想的长远发展策略，但Capcom又重蹈了当年在CPS2和CPS3身上犯下的“一心二用”的错误，它既舍不得PS的庞大装机量，想尽可能多捞一笔，又希望自己的软件品牌在新主机上也保持领先的势头，其结果就可想而知了。Capcom高层要求三上真司的第四开发部在1年时间内为PS主机开发《生化危机3》和《恐龙危机2》，就像当年为难船水纪孝那样。三上真司无法同时亲自完成两款游戏的开发，而神谷英树构想的


▲在《生化危机3》中，“追踪者”比主角吉尔的存在感更强。

“生化危机3”有太多大胆超前的思路，三上真司只好把《生化危机3》交给才华平平但又勤奋实干的青山和弘，把《恐龙危机2》交给了巧舟。

步步紧逼的追踪者是《生化危机3》的最大亮点，同时游戏中还加入了180度转身和紧急回避的操作，使玩家能更好的应对敌人的突袭。但由于制作周期的缩短，《生化危机3》的流程和解谜要素都很一般，再加上主角战斗力的增强，原本象征着恐怖和死亡的丧尸，变成了任由玩家宰杀的活靶子，这与初代《生化危机》所强调的“在恐怖中生存”的理念是截然相反的。《恐龙危机2》也出现了同样的问题，在初代中主角几乎无法和恐龙正面对抗，只能通过射击减缓恐龙的追击步伐以便逃生，游戏营造的仍是一种恐怖气氛。但巧舟监督的2代却变成了猎杀恐龙的游戏，玩家猎杀恐龙的效率越高，就能获得越高的分数奖励来购买越好的武器弹药，恐龙就越发显得可怜和无助，“恐龙危机”变成了“恐龙的危机”。其实恐怖的生存游戏变成不恐怖的动作游戏不一定是坏事，这两款游戏的素质也算差强人意，但玩家的关注焦点已经从PS转移到了画面更好的DC和PS2，这种赶工出来的快餐游戏注定无法达到前作的高度。《生化危机3》和《恐龙危机2》的全球销量为372万套和121万套，比前作均有大幅度缩水。

巧舟 Takumi Syuu



1971年生，1994年加入Capcom，曾跟随三上真司开发《生化危机2》和《恐龙危机》，但在《恐龙危机2》中却暴露了自己能力的缺陷。不过巧舟在“《逆转裁判》系列”中重新证明了自己，《幽灵诡计》（Ghost Trick）再次展现了他在剧本创作方面的天分。由于近期致力于《雷顿教授VS逆转裁判》的工作，两部《逆转检事》和《逆转裁判5》都没有巧舟的参与。

如果说《生化危机3》和《恐龙危机2》的销量下滑还包含有制作水平的因素，那《生化危机 代号维罗尼卡》（Resident Evil–Code Veronica）事件则是Capcom的自掘坟墓。世嘉希望Capcom能为自己的DC主机开发一款《生化危机》新作，虽然三上真司的第四开发部此时正疲于《生化危机3》和《恐龙危机2》，没有把DC的《生化危机》列入日程，但世嘉为Capcom开出了优厚的条件，Capcom只需要负责剧本和过场动画，其他脏活累活由世嘉及其子公司Nextech来完成，游戏版权依然属于Capcom。这样的优厚条件令Capcom无法拒绝，为了回报世嘉的诚意并让游戏卖得更好一点，Capcom也高调的宣传《生化危机 代号维罗尼卡》是DC的独占游戏。但没有三上真司和第四开发部团队的《生化危机》如同没有灵魂的躯壳，虽然剧本和画面依旧有吸引力，但总给人感觉少了什么内涵。比PS2早一个月发售的DC版《生化危机 代号维罗尼卡》在全球勉强突破了百万销量，既没有挽救DC的败局，也



▲“维罗尼卡事件”毁了DC，毁了生化危机，毁了三上真司，也毁了Capcom自己。

不符合Capcom的预期标准。当PS2推出后，Capcom果然重演了当年《街头霸王Ⅱ Turbo》的一幕，在2001年以“完全版”的名义将《生化危机 代号维罗尼卡》移植到PS2上，在全球卖出了234万的同时，也加速了DC的死亡。世嘉对Capcom这种行径作何想法我们不得而知，但那些因为“独占”而购买DC主机的生化危机死忠玩家可是彻底被激怒了。

Capcom一方面想方设法榨干PS和DC的剩余价值，另一方面在PS2平台也一马当先，拿出了自己的真本事。神谷英树当初构想的“生化危机3”经过了千锤百炼，最后脱胎换骨变成了《鬼泣》（Devil May Cry）。2001年发售的《鬼泣》用“神作”来形容一点都不过分，很多玩家都是从这款游戏中了解到神谷英树，并成为他的忠实粉丝。《鬼泣》堪称3D清版打斗游戏的典范，对操作手感、视角转换、关卡场景等核心架构做出了近乎完美的诠释，像《战神》、《刺客信条》等ACT名作从某种意义上都算是《鬼泣》的模仿者。主角但丁的狂放气势很符合青少年的口味，而基于《神曲》的世界观背景又为游戏增添了几分文化内涵。《鬼泣》的全球销量为300万套，虽然销量成绩比起当年初代《生化危机》有一定差距，但“《鬼泣》系列”的势头和发展前景要比同期的《生化危机》系列更胜一筹。



▲《鬼泣》虽然完美，但日后的续作都无法达到这个高度，不得不说是该系列的遗憾。

神谷英树 Kamiya hideki

1970年生，1994年毕业后加入Capcom，与恩师三上真司一样是颇具才气和脾气的游戏设计师。神谷英树在《生化危机2》中证明了自己的实力，而《鬼泣》、《红侠乔伊》和《大神》使他跻身成为一流设计师，可惜的是几乎没有开发续作的机会。神谷2006年离开Capcom后，几经辗转加入了白金工作室，代表作《猎天使魔女》再次证明了他非凡的创造力。

Capcom在PS2的另一力作就是稻船敬二的《鬼武者》（Onimusha）。《鬼武者》与《鬼泣》几乎同期发售，从游戏素质来说，《鬼武者》和《鬼泣》不说是天壤之别，起码也是有明显差距的，但《鬼武者》和《鬼泣》的全球销量差别不大，而且《鬼武者》的日本销量还超过了《鬼泣》，成为了PS2第一款百万级游戏（日本地区）。《鬼武者》的最大成功点在于请到了金城武来扮演游戏主角，游戏对金城武的容貌、神态和动作的刻画相当到位，吸引了大批金城武的影迷玩家。另外，《鬼武者》还率先



▲金城武对《鬼武者》品牌的推动起到了至关重要的作用。

倡导了“游戏电影化”的理念，无论是CG动画还是实际游戏画面看起来都非常干净细腻，而且稻船敬二还邀请到专业电影公司来制作片头动画，游戏音乐也是由专业音乐家和乐团负责。虽然游戏剧情比较俗套，系统操作也很一般，但这种“好看大过好玩”的游戏却很符合众多轻度玩家的口味，甚至原本不玩游戏的人也有可能拿起手柄试一试。“游戏电影化”在如今的高清时代更是大行其道，这让人不得不佩服稻船敬二的先知先觉。

《鬼泣》和《鬼武者》在游戏制作理念上处于完全相反的对立面，但它们却取得了同样的成功，这也许就是所谓的“殊途同归”吧。

祸起萧墙

整个PS时代以及PS2前期的Capcom似乎又找到了当年在街机领域如日冲天的势头，但正所谓“否极泰来，盛极而衰”，Capcom内部的不和谐因素正在一点点放大……

很多国内玩家把Capcom称为“卡婊”，久而久之大家反而忘记了它的“游戏天尊”名号。Capcom的游戏制作功底的确配得上这个名号，但从该社的以往历史来看，“见利忘义”确实是Capcom高层的一贯做派，不过这可不关游戏设计师的事。“维罗尼卡事件”是Capcom面临的重大信任危机，但在该风波尚未平息之际，三上真司在NGC发布前夜的新闻发布会上再次抛出了“NGC将独占以后的《生化危机》系列”的惊人言论。此时距PS2版《生化危机 代号维罗尼卡》的发售还不到6个月，真的有人相信这“独占宣言”吗？答案显然是否定的，就连三上真司本人都不信。三上真司本人和任天堂并没有任何特殊交情，NGC独占《生化危机》也不是他的个人决定而是高层的授意。虽然Capcom曾经在《街头霸王Ⅱ Turbo》的事情上摆过任天堂一道，但在N64时期也用《生化危机2》拉了任天堂一把，更主要的原因是任天堂为Capcom开出了比世嘉当年更丰厚的优惠条件，其中包括掌机版《塞尔达传说》的长期代工开发权和“掌机王者”GBA的软件开发权，让本宪三又一次动心了。



▲三上真司与宫本茂之前并没有私交，此次合作是Capcom高层的授意。

而当时Capcom似乎已经为自己设好了退路，因为当时声称NGC独占的是英文小写的biohazard，而日本版《生化危机》所用的英文名一直是大写的BIOHAZARD，一旦到了需要出尔反尔的时候，就可以辩解说BIOHAZARD和biohazard不是同一系列的游戏——不管玩家信不信，Capcom反正是信了。

在三上真司发布独占宣言后，Capcom于次年推出了初代《生化危机》的NGC重制版，游戏素质相当出色，画面表现更是令人惊叹，比PS2的同期游戏明显要高出一个档次。可惜的是“维罗尼卡事件”极大挫伤了《生化危机》系列的口碑和Capcom的信誉，再加上NGC装机量不足且用户年龄层偏低，NGC版的《生化危机》就是“生于淮北则为枳”，肯为这款游戏掏腰包的玩家

不多，游戏的最终全球销量只有142万套，日本销量只有可怜的35万。心情郁闷的三上真司口无遮拦地发表了炮轰PS2的言论，在玩家的心目中的形象由“大神”变成了“大嘴”。其实三上真司是一位行动大于言语的实干家，再说他靠PS功成名就，没有理由对PS2抱有深仇大恨，可想而知这些言论是说给辻本宪三听的牢骚而已。选错平台和出尔反尔都是Capcom高层的所作所为，但他们却把《生化危机》卖不好的黑锅让三上真司来背，很多不明真相的玩家还在谩骂三上真司的无能和无信，这进一步激化了三上真司和Capcom高层的矛盾。三上真司咬着牙做完NGC的《生化危机4》后，不知是否出于赌气的心态，又一次宣称说“如果《生化危机4》移植到NGC以外的平台，就把我的头砍下来”。而Capcom此后把《生化危机4》在PS2、PS3、Xbox360、Wii、PC甚至iOS平台都挨个移植了个遍，就算三上真司化身为九头蛇许德拉，恐怕脑袋也不够砍的。当然三上真司也很清楚Capcom高层对他的态度，在PS2版《生化危机4》发售后就递交了辞呈。



▲《生化危机0》的失败使Capcom高层放弃了对NGC的希望，但《生化危机4》还是在NGC上推出了。

三上真司的桀骜不驯也影响到了第四开发部的大部分员工，与三上真司“臭味相投”的神谷英树就是其中之一。Capcom高层为了打压这些员工的气焰，采取了将知名游戏品牌和知名游戏设计师剥离开来的方针，神谷英树就是第一个清洗目标，从此以后被剥夺了《鬼泣》的制作权。《鬼泣2》交给了之前从事街机游戏开发的田中刚和伊津野英昭，两人虽然是船水纪孝的第一开发部的得力干将，但因为完全没有3D游戏的开发经验，做出来的《鬼泣2》素质如何可想而知。不明就里的玩家冲着初代《鬼泣》和神谷英树的名气购买了《鬼泣2》，结果大呼上当受骗，即便这样《鬼泣2》也在全球卖出了200万套，让Capcom觉得这种“杯酒释兵权”的做法既打压了不听话的员工，又能凭借品牌效应保证销量。但明眼人都清楚，Capcom这样做只是在透支自己的信用额度，“独占反悔”好歹不影响游戏的质



▲《红侠乔伊》是神谷英树在Capcom惟一开发过续作的系列。

量，最多只是欺骗玩家的感情，而挂羊头卖狗肉的做法就是彻底在愚弄玩家的智商了。不甘受辱的神谷英树在为Capcom开发完《大神》（Okami）和两作《红侠乔伊》（Viewful Joe）后，也离开了Capcom。

Capcom面临的麻烦不仅仅是产品口碑下滑、企业信誉受损和核心人才流失，还有巨大的财务危机，据2003年初Capcom的财务报表中显示，2002年间亏损高达500亿日元。其实2002年Capcom的游戏销量并没有那么糟糕，主要原因还是辻本宪三投资房地产的失败，为了弥补这部分空缺，辻本缩减了下一财年的游戏预算，使得这一年的游戏品质下降，游戏销量和收入下滑，从而陷入恶性循环。好在任天堂在关键时刻施与援手，前社长山内溥拿出个人财产为辻本宪三提供巨额赞助，据说还谢绝了辻本宪三抵押股权给任天堂的提议。虽然Capcom顺利度过了难关，但长期负责游戏开发总指挥的冈本吉起对辻本宪三任意挥霍资金的做法表示极度不满，最终结果就是冈本吉起也离开了工作了20年之久的Capcom，他的总指挥位置由原第二开发部部长稻船敬二担任。而统率第一开发部的船水纪孝和稻船敬二素有罅隙，况且他在Capcom的资历和功绩都要高于稻船，不被提拔的原因很大程度是因为他和冈本吉起的私交比较好。船水纪孝在Capcom看不到什么希望，果断带领大批干将自立门户去了。而第三开发部部长三并达也在稻船手下又坚持工作了几年，同样因为升职无望的缘故而选择辞职。至此，在上世纪80年代加入Capcom的公司元老统统离职，只剩下稻船敬二这个光杆司令和一些缺乏经验和资历的年轻人。

三并达也 Minami Tatsuya



1963年出生，1987年加入Capcom，在社内担任第三开发部部长。三并达也虽然是Capcom的元老，但因为第三开发部长期负责移植游戏工作，所以总是默默无闻不受重视。2006年三并从Capcom辞职创办了ODDS公司，后来ODDS公司和SEEDS公司合并成为白金工作室，由三并达也出任社长。

高清之殇

稻船敬二凭借圆滑的性格顺利上位，不过他并非只会溜须拍马的庸才，只是和冈本吉起、三上真司、神谷英树这些棱角分明的人处世态度不同罢了。稻船敬二在整合了公司现有的人力资源后，开始继续贯彻他“游戏电影化”的方针。Capcom的著名引擎MT Framework就是稻船敬二主持研发的，该引擎能够充分发挥多核CPU的性能，并根据主机平台的特性而区分为多个彼此相关联的版本，适合多平台的游戏开发。这显然是为了新一代高清主机PS3和Xbox360，以及PC平台所准备的，而Wii、3DS和PSV的游戏也能用该引擎来开发。凭借MT Framework的强大性能，Capcom在高清主机市场中走到了前面。稻船敬二为率先登场的Xbox360推出了《丧尸围城》（Dead Rising）和《失落的星球》（Lost Planet），这两款游戏和初代《鬼武者》一样都没有太



▲《丧尸围城》的夸张同屏人数正好用来展示高清主机以及MT Framework的性能。

多的可玩性，但一流的图像素质和夸张的同屏角色数量却令刚刚步入高清时代的玩家目瞪口呆，两款游戏的全球销量双双突破150万大关，“游戏电影化”的理念在高清时代取得了一个开门红。不过随着高清游戏的增多，玩家对这种好看但不好玩的游戏逐渐失去了新鲜感，素质一般的《丧尸围城》和《失落的星球》很快被玩家所遗忘。利用MT Framework做出好看的游戏可能不难，但Capcom要想在高清时代像当年一样叱咤风云，就必须拿出画面和游戏性兼具的一流大作才行。

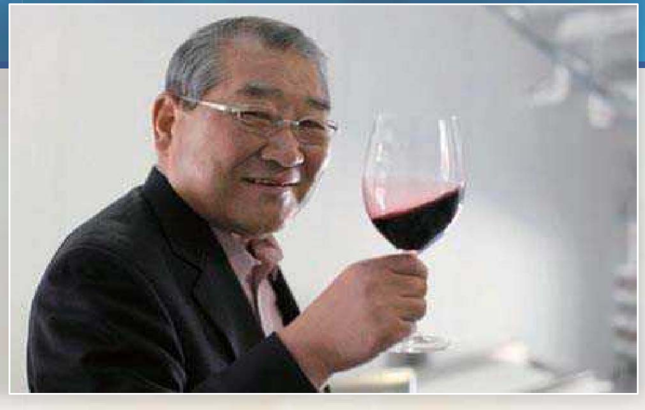
在众多高清游戏中屹立不倒《街头霸王Ⅳ》成为了Capcom在高清时代的金字招牌。“《街头霸王》系列”已经被Capcom废弃了很久，一方面因为街机市场份额和FTG玩家群体的缩小，另一方面也因为船水纪孝团队的出走，使得Capcom找不出能够制作FTG的人才了。《街头霸王Ⅳ》的制作人小野义德曾经是系列的音效制作，虽然对FTG比较熟悉同时也有深厚的感情，但的确没有主持开发FTG的能力。不过小野义德想到了“初代街霸之父”，也就是如今Dimps工作室的社长西山隆志，在稻船敬二的引荐下，小野义德和西山隆志很快达成了共识，《街头霸王Ⅳ》由Dimps负责代工开发，Capcom则负责推广发行。

作为FTG领域最资深的游戏设计师，西山隆志带领他的团队艰苦而又顺利的完成了《街头霸王Ⅳ》的开发工作。西山隆志在30年前缔造了《街头霸王》，30年后又使其在高清时代重生，他的整个职业生涯因此而圆满。而《街头霸王Ⅳ》不但拉拢了许多“《街头霸王》系列”的死忠以及其他FTG的核心玩家，还吸引了大批不擅长FTG但喜欢高清画面的轻度玩家。虽然《街头霸王Ⅳ》无法达到当年《街头霸王Ⅱ》的辉煌，甚至还招致了不少FTG核心玩家的批评和非议，但它使FTG和街机游戏在近年来得以复兴，具有重要的里程碑意义。继《街头霸王Ⅳ》之后，Capcom和Dimps又陆续推出了《街头霸王Ⅳ》的多个资料片版本、《Marvel vs Capcom 3》和《街霸对铁拳》（Street Fighter x Tekken）等高清时代的FTG。

虽然外包给Dimps的《街头霸王Ⅳ》以及之后的FTG都取得了不同程度的成功，但Capcom外包出去的大部分游戏整体品质都非常不理想。虽然外包游戏的品质不能直接代表Capcom的实力，但玩家在这些外包游戏的标题画面中看到的可是Capcom的LOGO，游戏品质的好坏还是会直接影响到Capcom的声誉。由瑞典的GRIN工作室代工的《生化尖兵 重装上阵》（Bionic



▲《街头霸王Ⅳ》的成功证明了FTG和街机是不会过时的。

▲辻本宪三从Capcom退休后就专心种葡萄学酿酒了。

Commando Rearmed）是FC《生化尖兵》的高清复刻版，由于FC原作的素质很高，所以这款复刻游戏也受到了玩家的广泛好评。不过，Capcom错误地估计了GRIN工作室的实力，竟然把开发《生化尖兵》3D新作的任务也交给了这家工作室。GRIN工作室果然用一塌糊涂的游戏品质来证明他们只能做一些没有技术含量的复刻游戏，同时也证明了Capcom高层的愚蠢昏庸。Capcom的其他外包游戏诸如《黑暗虚空》（Dark Void）、《战场之狼3》，基本可以用“垃圾”来形容，很难想象这样的游戏是顶着“游戏天尊”的名号去发行的。

大量寻求外包合作的策略其实也是迫不得已，因为公司内部进行多次大清洗后人才流失严重，剩下的核心团队要负责《鬼泣》、《生化危机》等一线大作，在这些大作的空档期需要用一些二线游戏来维持公司的市场份额。虽然独立工作室中有不少像Dimps这样的实力派，可问题是许多知名工作室都是Capcom的前员工创立的，比如三并达也和神谷英树的白金工作室、三上真司的探戈工作室、船水纪孝的Crafts & Meister等等，这些工作室的共同特点是——它们的社长或骨干成员都和Capcom撕破了脸，在很长一段时间都不会有合作的可能了。另外，Capcom在寻求外包合作时的首要条件是要降低代工费和利润分成，因为高层关心的不是游戏品质，而是如何使利润最大化，如果有花小钱赚小钱的机会，就没必要去冒着花大钱的风险去赚大钱。Capcom如此吝啬的做派不可能吸引到有实力的合作对象，外包游戏自然一个比一个差，可Capcom高层又重蹈了推卸责任的覆辙，这次轮到稻船敬二来背这口黑锅了。

当Capcom的游戏大卖时，稻船敬二只能拿到一些奖金，不像那些自立门户的前Capcom员工那样获得丰厚的分红；当Capcom的游戏卖得差，哪怕这是因为高层的决策失误，稻船敬二也必须要承担责任。辻本宪三随着年纪的增大，对游戏的兴趣和关注程度越来越低，他把社长的位子传给长子辻本春弘后，就斥资94亿日元在美国加州兴建了一片葡萄园，打算进军酿酒行业。如果辻本宪三拿自己的钱去烧着玩倒也没啥，但问题是他动用的依然是Capcom的资产，如果Capcom在游戏行业的收入下滑，那只有祈祷任天堂再次为Capcom捐钱了。稻船敬二越发觉得自己留在Capcom没有前途，尤其是看到三上真司的探戈工作室被财大气粗的ZeniMax集团斥资收购后，第二天就发布了辞职声明，并在接受杂志采访时公开了Capcom许多不为人知的内幕。接替稻船敬二总指挥位置的是竹内润，不知道他未来还愿意在Capcom呆多久。

既然外包游戏如此糟糕，那自家高清游戏又如何呢？《鬼泣2》使田中刚和伊津野英昭蒙受巨大的耻辱，在这种“知耻而后勇”心态的激励下，两人在《鬼泣3》中证明了自己，《鬼泣3》虽然没能达到1代浑然天成的高度，却也称得上是一线大作。不过到了高清时代的《鬼泣4》中，由于田中刚已经辞职，当了一辈子老黄牛的伊津野英昭缺乏足够的前进动力，而且他自己也带不动一帮新手队友，《鬼泣4》又回归平庸。而外包给Ninja Theory工作室的《DMC鬼泣》虽然有很多雷人之处，但游戏的画面和可玩性都达到了高清游戏应有的水准，如果用赏识的眼光来看待还是不错的，毕竟《DMC鬼泣2》会变得越来越好。

三上真司为Capcom留下的最后一款游戏《生化危机4》被无数媒体誉为“2005



▲《DMC鬼泣》的人设和美术风格让很多《鬼泣》老玩家都不适应，不过慢慢总会习惯的。

年度最佳游戏”，此后的《生化危机》虽然靠多平台销售战略拿下了体面的销量数字，但游戏品质却很一般，这样下去的话《生化危机》可能会走向死胡同。《生化危机5》的制作人竹内润曾参与过《生化危机》、《生化危机2》和《鬼武者》的开发，有一定的开发经验，但却缺少游戏设计师最需要的创造力，与三上真司和神谷英树的能力差距不是一点半点。这使得《生化危机5》虽然挑不出什么明显的毛病，但也找不出丝毫的亮点，如果《生化危机5》换个名字发售估计就不会有多少玩家买账了。《生化危机6》的销量数字虽然很可观，但游戏品质则是恶评不断，游戏中的硬伤问题数不胜数：随处可见的马赛克贴图，给人的感觉如同美女脸上的雀斑，时刻挑战着玩家的心理承受能力；杂糅《鬼武者》和《鬼泣》战斗系统的结果就是不伦不类，让玩家感觉到滑稽可笑，游戏仅剩的一点恐怖感也被彻底冲淡；7主角4分支路线的大手笔看上去很不错，可有些关卡设计的实在太蹩脚，玩家虽然都希望游戏流程越长越好，但前提是内容足够精彩才行，否则没有耐性的玩家很快就会放弃游戏。很多玩家批评说“《生化危机6》像是新手做的”，实际上它还真的是新手做的，领衔开发的小林裕幸做做《战国BASARA》（Sengoku Basara）还行，《生化危机6》这种大作真不是他可以驾驭的，更别提程序员和美工团队中还有大批新人了。

虽然Capcom在高清时代的整体表现都比较惨淡，但也是有一些亮点的。《战国BASARA 3》一直都有固定受众群体，尽管游戏销量不算很高，可依靠周边产品以及文学改编产物还是可以带来稳定收入的。Wii U平台的《怪物猎人3G HD》（Monster Hunter Tri Ultimate HD ver.）反响还不错，如果Wii U装机量能上去的话，《怪物猎人4 HD》应该会有一个理想的销量成绩。况且Capcom还有大量经典游戏可以去进行高清复刻，像Square Enix仅靠在手机上复刻游戏就活得很滋润，Capcom更没有必要去担心



▲Capcom曾扬言“《生化危机6》每一位主角的流程长度都相当于《生化危机5》”，而事实证明Capcom的话大部分时候是不能信的。

小野义德 Ono Yoshinori



出生年不详，1994年加入Capcom，负责“《街头霸王》系列”的音效工作。2003年起小野义德被提拔为制作人，但他负责的《混沌军势》（Chaos Region）、《罗马之影》（Shadow of Rome）和《Capcom大乱斗》（Capcom Fighting Jam）的素质都不高。《街头霸王IV》系列虽然不是小野亲自开发的，但《街头霸王》的复兴确实有小野的汗马功劳，再加上小野热爱FTG并善于利用搞怪来活跃现场气氛，很多玩家都喜欢他，这对《街头霸王IV》等FTG的推广是非常有利的。

执掌未来

相比起街机领域和家用机领域的几度沉浮，Capcom在掌机领域的业绩一直都很稳定，如果Capcom不能走出高清时代的阴霾，那么掌机很有可能是成为它未来发展的重心。就像当年坠进了街机的悬崖后却来到了家用机的桃源那样，Capcom也许能在掌机领域打出一片新天地。

Capcom与掌机结缘可以追溯到力挺NGC的时期，任天堂向Capcom提供了《塞尔达传说》掌机版的代工权以及其他优惠条件，换来了Capcom“NGC独占生化”的承诺。虽然Capcom出尔反尔，但至少在承诺的时候是真心实意的，因为任天堂提供的优惠条件实在诱人了。Capcom代工的GBC游戏《塞尔达传说 奇异的木之实》分为大地之章（Oracle of Seasons）和时空之章（Oracle of Ages），两个版本一共在全球卖出了396万套；GBA游戏《塞尔达传说 小人帽》（The Legend of Zelda：The Minish Cap）的全球销量为142万，Capcom从中分到了丰厚的红利。

对于任天堂的掌机，Capcom始终给予不遗余力的支持，看起来仿佛是任天堂最亲密最忠诚的伙伴，除了少数经典复刻游戏外，Capcom奉上了大量原创新作，可谓诚意十足。稻船敬二拿出了《洛克人EXE》（Mega Man Network）、《洛克人Zero》（Mega Man Zero）和《洛克人流星》（Mega Man Star Force）三大原创系列，其中双版本发售的《洛克人EXE》的销量最好，整体素质也最出色，使用卡片战斗的玩法被如今不少手机游戏厂商模仿抄袭，但奇怪的是Capcom却一直没有推出过《洛克人EXE》的手机游戏。巧舟凭借《逆转裁判》（Ace Attorney）系列一炮走红，受限于文字AVG的题材限制，《逆转裁判》系列的销量不能和一线大作相比，但它在周边产品和文学改编方面还有很大发掘潜力。Capcom还为任氏掌机推出了三部《生化危机》作品，其中原创的《生化危机 启示录》（Resident Evil Revelations）虽然销量一般，但反响却非常不错，为《生化危机》系列重新树立了口碑。如果Capcom在高清游戏方面的表现依旧低迷的话，将《鬼泣》、《恐龙危机》、《鬼武者》这些家用机游戏品牌搬到掌机平台攒人气，也许会有出路。

虽然Capcom在任氏掌机倾注了不少心血，但所取得的经济回报却还不如一部无心插柳的《怪物猎人》，这是命运为Capcom开下的一个天大玩笑。《怪物猎人》系列原是田中刚在PS2制作的动作网游，游戏虽然设有单机模式，但只有联网才能体验游戏的全部乐趣。由于PS2用户的联网率不高，两作《怪物猎人》都反响平平，没有人会把它当作与《口袋妖怪》、《勇者斗恶龙》并驾齐驱的国民级游戏。谁曾想《怪物猎人》一登陆PSP就释放出无穷的能量，“狩猎”热潮瞬间席卷日本，连Capcom自己都没搞明白为什么把《怪物猎人》原样移植到PSP上就一下子卖的这么好。被NDS长期压制得喘不过气的PSP趁机发起一波强势反击，让NDS和任天堂都猝不及防。按道理来说，任天堂对Capcom一直都恩惠有加，两社的合作关系也非常好，Capcom为NDS的竞争对手PSP输送高精尖武器的做法无异于吃里扒外，比墙头草行为还要可恨。但《怪物猎人》的成功的确在Capcom的意





▲代工《塞尔达传说》让Capcom赚了个盆盈钵满。



▶『《逆转裁判》系列』全家福。

料之外，据说缔造PSP版《怪物猎人》的辻本良三还为自己的“无心之失”向任天堂道歉。Capcom用《怪物猎人》在PSP平台赚了一大笔钱后，就在PSP的后续机种PSV发售前夕公布了3DS版《怪物猎3 G》和《怪物猎人4》的消息，算是Capcom对成就了《怪物猎人》的PSP的“回报”。一时间引起轩然大波，很多玩家都宁愿相信Capcom会把3DS的《怪物猎人》移植给PSV，也不愿先在3DS上好好玩玩再说，这种心态实在不可取。不知道未来的《怪物猎人》是锁定任氏掌机，还是会重演当年《生化危机》的“独占闹剧”，但希望Capcom能够珍惜这个品牌并将它发扬光大吧。



▲《怪物猎人4》的销量将决定着该系列的未来走向。

本良三 Tsujimoto Ryouzou

辻本宪三的三子，1973年生，1996年加入Capcom，曾在第一开发部参与过PS2版《怪物猎人》的开发。在他的主持下，移植到PSP的《怪物猎人》取得了巨大的成功，从此辻本良三就专门负责《怪物猎人》的新作开发。《怪物猎人》未来的发展势头将是辻本良三能力的最佳试金石。



在迎接《怪物猎人4》问世的这段日子里，回顾Capcom的三十年历程更显得有特殊意义。该社曾取得无数辉煌战果，也犯下了许多愚蠢的错误；它铸就了无数经典游戏品牌，又在不经意间将这些经典埋没。希望Capcom能够总结这三十年来的经验教训，在未来的历程中能够发展壮大，为我们带来更多精彩的游戏吧。

收集更为细致的游戏信息

新作拼盘

今年的《实况职棒》没有《决定版》！



SPG	体育・棒球
PSP/PSV	实况力量职业棒球2013 实况パワフルプロ野球2013
Konami	日版	预定2013年10月24日

“《实况力量职业棒球》系列”确定了新作的发售日，Konami官方最大的宣传口号就是“今年没有《决定版》”，球员的资料将在赛季结束时通过网络进行免费更新，这一“良心”举措相信能对销量有所促进。本作横跨PS3、PSV和PSP平台，但是PSP版并不对应一些DLC内容和网络要素，下文介绍以PSV版为准。

在新作中，极具耐玩性的“成功模式”的剧本是“高校棒球”，玩家可以自由作成角色，以冲击甲子园为目标，体验高中棒球的热血与青春。通过追加的“事件组合系统”，玩家可以自由设定事件中登场的角色，不同的选择会导致球员的育成结果发生变化。除了最初的剧本外，官方还会通过网络免费配信的方式陆续更新9个新剧本，让玩家保持新鲜感。“对战模式”中，除了观战、单人游玩和联机双人对战外，本作还新增了“监督比赛”，玩家能以教练的身分进行比赛，在场上排兵布阵，并对球员的投球、击球、跑垒等下达具体指示，当“一发胜负”槽蓄满后，还可以发动特殊指令，一举锁定胜局或是令不利的形势扭转。“生涯模式”中重新启用了“年薪交涉”系统，玩家可以在赛季结束时就来年的薪资与俱乐部展开交涉；每天的练习计划也回归了“昼夜两轮制”，即每天可以制定两项计划，当然频繁的锻炼间隙也需要适当休息，否则球员的体力和状态都会大幅下滑。本作支持网络对战，而且能与PSV的免费游戏《实况力量棒球场》进行联动，解锁新角色、新事件等，绝对值得喜欢棒球游戏的玩家们期待！

（文：苍穹）



▲在成功模式中挥洒青春的汗水，向着甲子园进发。



▲“事件组合系统”让成功模式的玩法更富变化。



▲“监督比赛”模式中可以对球员下达各种指令。



▲增加年薪的条件有很多，选择一项自己擅长的吧。



▲新作的画面演出效果也有所进化，更具魄力。

广阔的海贼世界等着你来探险



POCKET HALO
光盘视频收录

A・AVG	动作冒险	
3DS	海贼王 无限世界 红 ワンピ-ス アンリミテッド ワ-ルド R	
NBGI	日版	预定2013年11月21日

“《海贼王 无限》系列”于2007年发迹于Wii平台，系列累计销量突破百万，有着不俗的人气。3DS平台的前作《海贼王 无限航路SP》为Wii上同名作品的强化复刻版，在获得不错的反响后，系列最新作直接移师到3DS，带给玩家一个全新的世界。

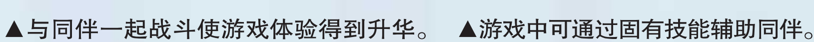
作为时隔四年的最新作，原作中登场的全新岛屿自然会收录其中，路飞一行人采用的也是进入新世界后的造型。除此之外，本作还支持最多4人联机，无论冒险还是对战都能跟朋友同乐了。在战斗方面，由于已经进入了新世界，路飞一行人自身有着极大的成长，全新的必杀技自然也会在游戏中登场，另外根据角色的特色，还能发动他们的固有技来辅助队友，例如乌索普能进行远程狙击、弗兰克能开发并使用大威力的兵器、乔巴可以为同伴回复体力等。当然，除了战斗外，还有钓鱼、捕虫、调和等丰富要素可游玩，在联机的情况下还能通过协力钓鱼或捕虫获得稀有素材。

（文：阿鲁）









▲与同伴一起战斗使游戏体验得到升华。

▲游戏中可通过固有技能辅助同伴。

▲前往未知的世界冒险。

传遍世界的歌声即将在PSV上响起！



AVG	文字冒险・恋爱	
PSV	白色相册2 幸福的前方 WHITE ALBUM2 幸せの向こう側	
Aquaplus	日版	预定2013年11月28日

广受好评的恋爱AVG《白色相册2 幸福的前方》将于PSV平台上推出移植作品。在原汁原味保留PS3版内容的同时，针对掌机的特点，PSV版增加了一些新的设定。“名场景提醒”是由玩家在官网投票选出PS3版里那些让他们感动和落泪的场景，而本作中，当这些场景即将出现时，屏幕上就会出现提示。这一设定既可以让开启了Skip功能的玩家不会错过重要内容，也可以让外出中的玩家做好准备，不会在大庭广众感动落泪。“小说模式”则是让游戏画面变成背景加文字的电子小说，搭配“CG关闭”和“丰胸效果关闭”的功能，即使在公众场合玩本作也完全不用担心旁人会投来异样的目光（笑）。

根据目前的情报来看，本作剧情和PS3版一样，讲述了同样的角色在高中及大学时代的六年间的爱情故事。错过了PS3版的玩家不妨在PSV上体验这份感动。

（文：酷洛洛）



▲右上角的提醒，表示玩家们选出的名场景即将出现。



▲开启“小说模式”后，游戏画面将变成这个样子。



▲以“歌声”为主题的本作背后，少不了声优们的倾情演出。

用对金钱的执念来探寻秘宝吧！



AVG	文字冒险	
3DS	魔界王子 恶魔与现实主义者 代理王的秘宝 魔界王子devils and realist 代理王の秘宝	
NBGI	日版	预定2013年9月26日

《魔界王子》是今年7月份开播的女性向动画，由同名漫画作品改编。游戏版剧情以威廉的视角展开，身为无神论科学主义信仰者的威廉，在经历了家族没落后开始变得执着于金钱，并在某日无意间被卷入一系列的魔界代理王候补的纷争当中。

游戏根据威廉对金钱的执着程度设定了“现实主义等级”，与其他恶魔间的好感度指标“代理王的支持率”，这两个参数都会根据玩家的选择发生变化，这些变化则关系着后续剧情的发展。随着故事的推进会出现同伴系统，选择与谁搭档，在对话中选择何种选项也直接影响到结局。聊天系统会给玩家直观展示游戏目前为止的对话内容，玩家所选择的选项等等，并可以确认参数的变化情况。本作剧情为完全原创，游戏中除了有原作者亲自绘制的插图及原创角色外，囊括了杉田智和、福山润、神谷浩史等大牌声优的阵容也堪称豪华。

（文：半夏）



▲游戏人设美型，剧情也有明显的卖腐倾向。



▲本作的声优阵容也十分豪华。



▲利用聊天系统可查看之前的剧情对白。

旧地重游，再造夏日回忆



AVG	文字冒险・恋爱	
PSP	向日葵教会与漫长的暑假 特别假日 向日葵の教会と長い夏休み -extra vacation-	
Kero Makura	日版	预定2013年10月31日

本作是PC平台上发售的同名恋爱AVG的移植版本，移植的平台跨PS3与PSP，删除了PC版中的18禁要素，并且将原版中的不可攻略角色“鮎瀬月子”升级为可攻略角色。家用机版与掌机版同时追加了新剧本、新CG，并且全新制作了新的ED曲目《夏色Sunshine flower！》，演唱者是声优今井麻美。

游戏讲述了被海边的胧白教会的神父抚养长大的主人公明日叶阳介，由于被东京的亲戚领养而离开了教会。时隔8年之后，已经成长为大学生的他，得知教会即将被拆除，于是踏上了返乡的旅途。在充满回忆的儿时之家，他遇到了当年与自己一起玩耍的儿时伙伴们，并与她们展开一场爽朗而带着一丝哀愁的夏日故事。

（文：白菜）


▲移植版的最大追加内容，便是鮎瀬月子升级为可攻略角色。声优也是沿用PC版的原班阵容。




▲当然原有女主角的戏份也不会减少。夏咲咏和鹭月流花好像又在给男主角提供福利了。

绅士们、来感受最“胸”的战斗吧！



AVG	文字冒险	
3DS	恶魔高校D×D ハイスクールD×D	
角川Games	日版	预定2013年11月28日

标榜“有点H的热血青春校园幻想爱情喜剧”的人气轻小说，《恶魔高校D×D》的第二季动画于今年7月开播，而角川书店也同时公布了将于年底在3DS上发售的同名游戏。游戏剧情将以动画版第一季为基准，声优沿用原班人马的同时，还将插入许多动画版里的著名场景。

本作的类型定义为“情欲战斗AVG”，只有遵从自己的欲望，主人公才会变得强大。日常部分可以通过任务及锻炼来提升能力值，但更重要的是通过“魅惑事件”来积蓄本作的关键要素——“情欲Power”。进入战斗部分后，通过释放“情欲Power”，除了可以还原原作男主角的必杀技“洋服崩坏”来爆衣之外，还能使用游戏中新增的必杀技“洋服交换”来给女性角色换装。并且施放对象不仅限于敌方恶魔，更包括我方女性角色，可谓是面面俱到地迎合了绅士们的需求。此外，日常部分全篇附带乳摇系统，这款游戏是否能够达到《闪乱神乐》的高度，让我们年底拭目以待。（文：酷洛洛）



▲乍看只是普通的对话场景，可别忘了此时也可以乳摇。



▲战斗中，平时积攒的“情欲Power”将是致胜的关键。


▲本作中“杀必死”的存在意义得到了升华。

用金钱改变正义！



RPG	角色扮演	
3DS	英雄银行 ヒーローバンク	
SEGA	日版	预定2013年12月19日

本作的故事围绕未来世界一项虚拟的体育运动“英雄对战”展开，所谓英雄对战就是在一个假想的空间，下载不同职业的选手信息并转化为自身的战斗力和他人进行战斗的活动。赢得这项活动的冠军能够获得超高额的奖金，游戏的主人公由于泡沫经济的影响莫名背上了上百亿的债务，英雄对战成了他还清欠款的惟一途径。

在本作中“金钱”是非常重要的关键词，进行英雄对战、赢得奖金，然后用奖金购买道具强化自己的英雄，进而赢得更高级别的战斗。合理处理经营与战斗之间的关系，就能推动剧情的前进。故事中除了主人公外还有众多充满个性的英雄，包括功夫打者、疫苗狂风、奥斯特快门等等，英雄的职业不同，战斗中使用的战斗方式也各不相同，能带给玩家眼花缭乱的战斗体验。（文：半夏）


▲造型华丽的英雄在战斗场上也实力不俗。


▲赢得比赛就能获得高额奖金。


▲主人公也有不少小伙伴。

收罗近期精品三线游戏

栏目主持：阿鲁　文 Civily练

最近任天堂2DS的现身让人着实吓了一跳，最开始我还以为是网友PS的，结果没想到还真是老任出的机器。东西没机会亲手试，光从造型来说这货会让人直觉认为拿起来不太舒服，不过129美元的价格实在是极具诱惑力，相信2DS能迅速帮老任攻占低端市场，今年圣诞节商战又将是一场腥风血雨。



游戏一品轩

推荐给 育成游戏爱好者·喜欢狗的玩家

3DS	时尚小狗 3D	
	おしゃれな仔犬 3D	
MTO	SLG	日版

小C从小到大养的猫最后基本都是跟别人私奔了，这让我对憨厚老实的小狗好感倍增，相信在育成类游戏中狗狗也是大多数人的首选。游戏初始，玩家要去宠物店选一条狗，然后照顾它的生活起居，本作中某些大型犬种会一直保持在幼年最会卖萌的状态，可爱度提升不少，其中稍微有些恼火的就是顽皮的哈士奇，玩家的摄像机镜头在房间中经常都追不到它。通过训练和下屏动作指导，玩家可以逐渐教会小狗坐下、翻滚等动作，虽说感觉狗狗们动作笨拙，但是交互感特别强。本作中的外出模式是一大亮点，带狗散步绝对是一件有意义的事情，原因在于路上设定了遛狗的妹子，玩家可以通过狗的名义搭讪，与美丽妹子增进感情。此外，如果玩家觉得狗训练得足够好，还可以带它去参加选秀比赛，它们走秀时扭屁股的样子着实好笑。


▲溜着小狗泡妹子。

推荐给 益智类游戏爱好者·喜欢动脑筋的玩家。

3DS	平面魔方	
	Wakedas	
CIRCLE	PUZ	美版

本作是一款游戏机制简单，却趣味十足的益智游戏。游戏的下屏有一个N乘N的矩阵，每行每列的头尾都循环相连，玩家可以通过行列的拖动让不同颜色的方块重新组合，使它们能相连到一起，完全可以理解成是一个抽象的2D魔方。开始小C认为本作还挺容易上手的，但没想到方块颜色一多起来后对逻辑思考的要求就高起来了，每一步动作的前后关联性也异常紧密，并且矩阵中时常会出现阻碍方块往某个方向旋转的“枷锁”。在这样一款极具难度的游戏中能随时返回上一步是必不可少的，但这也势必造成过关后的数据统计惨不忍睹，所以想得到高评价必须努力思考更为有效的策略。稍微有点想吐槽的是游戏的上屏基本没怎么利用起来，时常就是一张风景画。本作有趣不假，不过模式略显单薄，更适合偶尔拿出来锻炼下脑筋。



▲快接近完全消除啦。

短消息　2011年发售的RPG游戏《恶魔幸存者2》在近日发布了汉化版，该版本支持人物中文取名，不过还是有少量的菜单和图片内容没有汉化，期待已久的玩家不要错过。

推荐给 美剧爱好者·喜欢丧尸题材的玩家

PSV	行尸走肉	
The Walking Dead		
Telltale Games	AVG	美版

相信不少人认识《行尸走肉》都是从美剧开始的，而此次改编的游戏是以漫画版为基础，所以游戏画面多少都带些卡通味，比较赞的是这次厂商在画面光影上下了不少功夫，无论是落日余晖还是深夜的街角都看起来很有气氛。游戏的重心更倾向于剧情，玩家需要通过按键来选择与NPC的对话内容或行动内容，而通过摇杆和触屏的精确定位能与场景有更多交互，比如玩家想突破一片丧尸群时可以把某样东西丢到远方砸烂玻璃，吸引敌人的注意后趁机冲过去。小C在游戏中最喜欢的就是砍那些奄奄一息的丧尸了，用摇杆定位出现斧头标志后简直是指哪砍哪，最关键的是人物使用斧头的力度感和镜头表现都极具冲击力。本作在交互上下了很足的功夫，把原本就很紧张的剧情变得更加丰满，但在深度上值得挖掘的东西似乎不是很多，在重复游戏时会缺乏新鲜感。



▲适当的卡通渲染为场景氛围加了不少分。

推荐给 原作的粉丝们·文字冒险游戏爱好者

PSP	OGA捉迷藏 猎人的孤岛之恋	
OGA 鬼ごっこロワイアル ハンタ–は孤岛で恋をする		
Idea Factory	AVG	日版

本作是根据同名漫画改编的一款文字冒险游戏，剧情和原作一样，讲述了一帮日本顶尖的“OGA”运动高手被集结到孤岛合宿训练的故事。游戏此次最大的卖点在于完全拟真的“Live 2D”系统，原来死板的立绘现在变得活灵活现，角色在说话时的举手投足都非常自然，不过小C对白头发那个小子的人设没啥好感，死黑的瞳孔看起来怪吓人的。这次厂商不仅在人物刻画上下了大功夫，还对角色之间的交互做了进一步美化，只要对话或事件选择都会有爱心、金光等华丽的特效来衬托氛围。此外，原作中非常重要的“OGA”对战也在本作中单独做成了一款小游戏，但最终呈现出来的效果却并没有想象那样热血沸腾，就是两帮人在那儿相互慢动作堵截。相对那些模式化的文字冒险游戏，本作有着多方面的勇敢尝试，但似乎并没完全还原出原作的精髓。

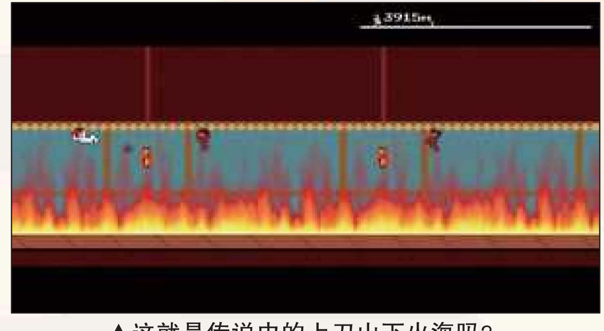


▲这个人的脑袋怎么看起来都很违和。

推荐给 动作游戏爱好者·对挑战跑分有爱的玩家

PSV	战斗功夫	
Kung Fu FIGHT!		
Nostatic Software	ACT	美版

本作是PSN上的一款下载游戏，这款看起来颇具风格的跑分作品主题很简单，就是妹子被抢走后玩家利用暴力冲进敌人的老家把妹子抢回来。敢在PSV上采用如此粗糙的像素风格，真的挺佩服厂商的勇气，确实本作也只是画面粗糙，并不缺乏场景的变化和丰富的细节。游戏首先会简要交代下剧情，开始奔跑后玩家可以用下铲和拳头攻击，遇到桌椅板凳啥的一定需要跳起来躲避，而每种场景都有比较难对付的东西，比如在武馆里的相扑手很讨厌，只要一接近就会跳起来扑向你，而这个攻击的躲避节奏不大容易掌握；其次充满了暗器的城堡也极其考验操作，玩家务必提前看清藏在墙壁和地板上的陷阱。作为一款偏硬派的跑分游戏，本作在变化和难度上都有一定深度值得挖掘，但对于对此类型不太感冒的玩家来说或许会觉得挑战过于单调。



▲这就是传说中的上刀山下火海吗？

短消息 人气S·RPG“《召唤之夜》系列”的最新作《召唤之夜5》在近日发布了简体中文测试版。由于该版本还没经过充分测试，所以有可能存在会影响游戏体验的BUG，追求完美的玩家不妨再等上一段时间。





前作作为一款PSP末期的原创RPG，在噱头方面可谓是下了不少功夫。本作虽然没有惊天动地的标题，但是为男性玩家服务的各种“杀必死”，照顾女性玩家的诸多基情场面等也是一点也没落下。不过抛开这些不讲，游戏品质方面还是十分值得肯定的，AVG部分充实的内容，迷宫部分爽快的战斗，都让人看出了厂家为了这个系列所做出的巨大努力。

3DS/PSV

RPG 丨 角色扮演		
神孕Ⅱ 七星的引领与玛兹尔的恶梦		
コンセプションⅡ 七星の导きとマズルの恶梦		
Spike Chunsoft	日版	2013年8月22日
1人	6279日元	无对应周边



地图菜单介绍

可以在大地图上前往要塞都市的各个地点以及迷宫。随着要塞都市的等级提升，会开放新的设施，同时原有设施也会升级，增加商品种类或任务。当设施更新的时候，除了会在大地图画面出现提醒外，相应设施的图标还会变成紫色。



菜单选项	功能
自室へ戻る	进入宿舍界面，进行编排队伍等操作
迷宮へ行く	前往各个迷宫进行挑战
教会	在这里可以使用 KP 跟女主角进行爱交之仪，制造星之子
圣徒学园	进入学园界面，可以和女主角们进行对话。图标变成黄色时，表示需要选择“剧情发展”来推动剧情
ショップ	商店，装备可以选择单独购入或批量购入（まとめ买い）。单独购入装备时，按□键选择商品，可以用身上装备和店里装备的差价来购入装备
训练所	可以探索已经通过的主线迷宫。这里的迷宫难度要比原迷宫高，而且无法获得装备及道具。到达最底层击败 BOSS 后会获得 GP 作为报酬
通信所	和其他玩家联机通信，同时也是确认 DLC 的地方
研究机关	第二章开放。此处可以接到天使马克公司相关的任务。任务报酬以装备为主。完成这里的任务还能增加商店里的商品种类。同时能接最多 5 个任务
ギルト	公会，突破色欲的迷宫后，要塞都市 LV3 时开放。此处可以接到圣徒和教会等一般人的任务。任务报酬以道具和套娃为主。完成这里的任务也同样能增加商店里的商品种类。同时能接最多 5 个任务，与研究机关分开计算
探索屋	突破强欲的迷宫后，要塞都市 LV10 时开放。这里可以让已经独立的星之子去探索迷宫，需支付一定费用。报酬会根据迷宫及星之子而有所不同
育て屋	训练所，突破怠惰的迷宫后，要塞都市 LV15 时开放。可以支付一定费用，把没有编进队伍的星之子寄放在这里。进入迷宫冒险时，主角们得到的经验值会按比例转到被寄放的星之子身上。寄放时选择不同的套餐，转换的比例也会有所增减
ギフトショップ	礼物及饰品店，突破色欲的迷宫后，要塞都市 LV2 时开放。礼物可以提升女主角的好感度，饰品则用于帮女主角换装

宿舍界面&迷宫主菜单介绍

在迷宫中按下△键，会开启和宿舍界面类似的菜单，但是部分功能有出入。以下括号内的部分，就是迷宫主菜单中同名选项的功能。



菜单选项	功能
アイテム	确认持有的道具与装备，还可以使用道具
スキル	确认各个队伍的技能（确认并使用战斗以外可以发动的技能）
装备	确认及更改装备。コスチェンジ可以更改迷宫中的战斗服，而アクセカスタム则能更换女主角们平日的衣着，或是帮她们戴上已赠送的饰品（确认及更改装备）
チ－ム情报	确认当前编排中的各个队伍的情报
作战变更	可单独设定 Auto Play 时每个队伍的作战方案
チ－ム编成	编成星之子队伍，或让星之子独立。未编入队伍的星之子只能在这里查看情报（替换带入迷宫的队伍的成员，队伍以外的星之子无法编入队伍）
クエスト	确认接受中的支线任务
休息を取る	休息，让时间流逝，可恢复红心和获取探索屋的报酬。不影响主线的时间轴（迷宫主菜单没有该选项）
システム	存档读档 / 游戏说明 / 系统资料 / 系统设置
戻る	回到地图菜单（退出菜单）



学园界面介绍



事件种类	效果
羁绊事件（キズナイベント）	选择女主角们的头像，可以消耗一颗红心与女主角们发生羁绊事件
支线事件（サブイベント）	选择女主角之外的角色头像，会发生支线事件。支线事件可以让玩家了解到故事设定以及角色之间的小故事，也是系统资料收集的一部分
简单事件（シンプルイベント）	选择一般 NPC 的头像，会发生简单事件。出现一个简单的对话框，讲述校园内外的情报，又或是攻略迷宫的建议
剧情发展（シナリオ进行）	当最下方的图标亮起变成黄色时，表示需要选择该图标才能推动游戏的主线剧情

游戏要点

把妹须知

好感度&心情（机嫌）

在学园界面下按△键，或是在羁绊事件中按□键，便可以看到女主角的心情以及好感度。



心情即是类似表情的图标，共分为 5 个阶段，当处于红色状态时是无法与女主角啪……咳，进行爱交之仪的。

环绕着心情图标的便是好感度槽，灰色的表示尚未解锁，每次进入新的章节都会解锁一段。女主角的好感度与星之子强度息息相关，每次自由行动时，最好将好感度升满后再去制造星之子。



KP&羁绊事件

KP=Kizuna Point，即“羁绊点数”，在本系列的地位十分重要。无论是制造星之子，还是战斗中的合神，都需要耗费大量的 KP。KP 最主要的来源为下述的羁绊事件，在战斗中形成真・连锁攻击时，战斗结束时也会得到 KP。另外，迷宫中还有可以回复 KP 的泉水。KP 的上限与进出教会的次数有关，而且进入教会时不一定要进行爱交之仪。



羁绊事件是 KP 的重要来源，也是讨好妹子们的主要手段。羁绊事件分为主要事件、次要事件与一般对话：主要事件是和女主角相关的主要剧情，全程语音且有大量选项，同一周目只会出现一次；次要事件会重复出现，只有片断的语音，选项时会出现“**プレゼントをあげる**”这个第四选项，选择后可以赠送礼物或饰品给女主角，之后再回到选项处继续选择；一般对话跟次要事件的惟一区别，就是没有选项。无论是哪一种羁绊事件，都会增加 KP 值——哪怕是选择了错误的选项，也能得到 KP，只是没有选对时那么多而已，所以对待选项不用太过紧张。至于女主角的好感度及心情，可以通过反复发生羁绊事件来挽回。本作自由行动中的时间，被视为一个封闭的区间，只要不发展剧情就不会前进，所以能不断休息恢复红心并且没有任何影响。

女主角们的主要事件是分阶段的，发生了一定量的主要事件后就需要进行爱交之仪，否则就会重复次要事件和一般对话。如果进行了爱交之仪后，依然没有主要事件发生，那么就表示当前游戏进度下该女主角的主要事件已经告一段落，下一章才有新的主要事件。

另外，本作中礼物对女主角的好感度提升效果并不明显，赠送后 KP 也不会增加，再加上入手途径少且价格昂贵，即使不赠送也没有什么关系。饰品的话，赠送后便可以在宿舍界面下设置 AVG 部分中该女主角的外观，玩家可以试着装饰自己喜欢的角色。



事件收集

为了应对不同的迷宫，和所有女主角同时保持关系是很有必要的（我不是教你劈腿）。即便如此，想要一周目就集齐所有女主角的事件也是不可能的。泳池事件后的约会、学园祭和圣诞祭这三个事件，都要求玩家在 7 个女主角中选择一个。而且，有些事件会按照好感度高低有不同的版本。除了羁绊事件外，进行爱交之仪或者在地图上移动时，也会随机触发事件。某些事件会有章节限定，到了下一章节就无法触发，所以自由行动时最好能和女主角们多多对话或四处逛逛。推荐玩家在每一章的迷宫 BOSS 前都保留一个存档，通关一遍后再对照“システム”中“デ－タベ－ス”里的“イベント”，查看自己还有哪些事件没有触发。只要事件发生过，即使读取事件发生前的存档，デ－タベ－ス里也会有记录。

组建军队

爱交之仪

在教会耗费 100KP，便可以进行爱交之仪。女主角会用星之力承受了男主的以太（エ－テル）再注入容器——套娃（マトリョ－シカ），之后生成星之子，即本作的主要战力。

星之子的等级是有上限的，一旦达到上限就没有办法再升级。这个上限，取决于男女主角的等级，还有女主角的好感度



及心情。星之子会继承女主角的属性，如果使用了属性套娃，则套娃的属性优先。星之子出世后必须给他 / 她决定名字和职业，每种职业都有最基本的能力要求，只有当星之子满足了最基本的要求后才能选择该职业，且终生不得转职。总的来说，女主角等级越高，与男主越亲密，生下的星之子的能力就会越高。但是，同样条件下，不同女主角的能力还是会有偏重的，玩家可以参考女主角的能力值图表，来大致掌握星之子的能力水平。如果某个女主角生下的星之子总是达不到目标职业的基本要求，也可以考虑使用有能力加成的特殊套娃，来弥补不足之处。

此外，星之子诞生时还会带着一张奖励卡，奖励内容分别有金钱增加、耗费 KP 减免，女主角心情好转及战斗中默契度上升。



星之子职业

基础职业

职业	要求							备注
	ATK	DEF	MAT	MDF	SPD	TEC	LUK	
剑士（ソ－ディス /SWORDIS)	35	32	26	24	33	30	33	初期满足职业要求后即可选择
盗贼（シ－フ /THIEF)	40	48	49	56	51	64	65	初期满足职业要求后即可选择
格斗家（グラップラ－/GRAPPLER)	54	52	41	49	39	77	53	初期满足职业要求后即可选择
弓箭手（ア－チャ－/ARCHER)	38	55	63	53	41	78	51	初期满足职业要求后即可选择
魔法师（マジシャン /MAGICIAN)	24	28	35	33	24	29	32	初期满足职业要求后即可选择
牧师（クレリック /CLERIC)	27	30	32	35	27	30	33	初期满足职业要求后即可选择
商人（マ－チャント /MERCHANT)	40	54	42	51	40	80	53	初期满足职业要求后即可选择
枪手（シュ－タ－/SHOOTER)	30	29	24	27	31	35	34	初期满足职业要求后即可选择

上级职业

职业	要求							备注
	ATK	DEF	MAT	MDF	SPD	TEC	LUK	
圣骑士（パラディン/PALADIN)	64	85	71	90	40	49	56	中期满足职业要求后即可选择
魔法骑士（マジックナイト/MAGIC KNIGHT)	49	61	48	71	48	53	59	中期满足职业要求后即可选择
游侠（レンジャ－/RANGER)	44	66	46	69	65	51	57	中期满足职业要求后即可选择
狂战士（バ－サ－カ－/BERSERKER)	46	68	48	62	57	53	59	中期满足职业要求后即可选择
枪兵（ランサ－/LANCER)	52	71	49	59	41	47	54	中期满足职业要求后即可选择
猎人（スティンガ－/STINGER)	43	61	70	59	45	87	57	中期满足职业要求后即可选择
锻冶师（ブラックスミス/BLACKSMITH)	43	52	56	68	46	67	60	中期满足职业要求后即可选择
赌徒（ギャンブラ－/GAMBLER)	46	56	60	73	64	68	80	中期满足职业要求后即可选择
吟游诗人（ミンストレル/MINSTREL)	47	59	63	85	38	47	54	中期满足职业要求后即可选择
以太狙击手（エ－テルスナイパ－/ETHER SNIPER)	62	60	47	56	44	88	61	中期满足职业要求后即可选择

特殊职业

职业	要求							备注
	ATK	DEF	MAT	MDF	SPD	TEC	LUK	
佣兵（マ－セナリ－/MERCENARY）	35	32	26	24	33	30	33	仅限男性。需消耗道具“佣兵の生き样”，苍园的迷宫5F“ボ－テラス x3”掉落（可偷取）
魔女（マジカルウィッチ/MAGICAL WITCH）	24	28	35	33	24	29	32	仅限女性。需消耗道具“魔法少女の心”，封葬的迷宫4F“ボ－テラス x3”掉落（可偷取）
暗骑士（ダ－クナイト/DARK KNIGHT)	64	85	71	90	40	49	56	需消耗道具“堕ちた骑士道”，暗虚的迷宫3F“ミクロス＋ミクロサス x2”掉落（可偷取）
歌姬（ディ－ヴァ/DIVA）	47	59	63	85	38	47	54	仅限女性。需消耗道具“歌姬の梦”，焦土的迷宫2F“アクイラ＋モノケロス x2”掉落（可偷取）
圣枪手（セイントガンナ－/SAINT GUNNER）	62	60	47	56	44	88	61	仅限男性。需消耗道具“黄金の意思”，安乐的迷宫3F“モノケムロス＋アクイラウス x2”掉落（可偷取）
忍者（ニンジャ/NINJA）	47	71	50	74	70	55	61	需消耗道具“隐者の阳炎”，盲信的迷宫2F“ミクロサス＋スタベス x2”掉落（可偷取）
艺人（トリックスタ－/TRICKSTER）	47	71	50	74	70	55	61	需消耗道具“阳者の煌き”，盲信的迷宫2F“ミクロサス＋ミブラス x2”掉落（可偷取）
迷宫大师（ダンジョンマスタ－/DUNGEON MASTER）	57	72	53	65	59	71	75	突破5个支线迷宫后可选
术士（ウォ－ロック/WARLOCK）	50	63	68	92	50	67	65	培育出LV25牧师和LV25魔法师后可选
占星术士（アストロマンサ－/ASTROMANCER）	46	56	60	73	64	68	80	剧情发展到第六章后可选
怪盗（バンディス/BANDIES）	57	62	49	58	46	71	63	产出除特殊职业外的所有职业的星之子后可选
星枪骑士（バレットナイト/BULLET KNIGHT）	48	58	63	75	66	71	83	培育出LV30以太狙击手和LV30圣枪手后可选

套娃一览

マトリョ－シカ	最基本的套娃，无任何附加能力，数量无限
マトリョ－シカ AT	赋予星之子 ATK 方面的加成
マトリョ－シカ DF	赋予星之子 DEF 方面的加成
マトリョ－シカ MA	赋予星之子 MAT 方面的加成
マトリョ－シカ MD	赋予星之子 MAD 方面的加成
マトリョ－シカ SP	赋予星之子 SPD 方面的加成
マトリョ－シカ TC	赋予星之子 TEC 方面的加成
マトリョ－シカ LC	赋予星之子 LUC 方面的加成
マトリョ－シカ星	赋予星之子全能力加成，生母的心情会变好
マトリョ－シカ火	星之子的属性变为火属性
マトリョ－シカ水	星之子的属性变为水属性
マトリョ－シカ风	星之子的属性变为风属性
マトリョ－シカ土	星之子的属性变为土属性
マトリョ－シカ暗	星之子的属性变为暗属性
マトリョ－シカ光	星之子的属性变为光属性



W爱交之仪

和女主角们的好感度提升到一定程度后，在第四章中会发生剧情，之后就可以进行 W 爱交之仪了。W 爱交之仪即是选择两位女主角来一起制造星之子。W 爱交之仪要求女主角的好感度达到一定水平，愿意接受的女主角其身后会出现红色的横幅，按△键选择第一位女主角，再用○键追加第二位女主角，便可以进行 W 爱交之仪。W 爱交之仪需要耗费 150 点 KP，产下的星之子会继承两位女主角的能力，比一般的星之子要强出许多。虽然有两位女主角参与进来，但是产下的星之子只视为第一位女主角的孩子，属性也是只继承第一位的。

突然变异&双胞胎

在爱交之仪或 W 爱交之仪中，有极低几率会产生突然变异和双胞胎。突然变异，便是诞下能力比较高且等级上限为 99 的星之子，其头像左下方会有粉红色星形标记，在迷宫中脚踏金黄五星，十分显眼好认；双胞胎，顾名思义，就是用 1 人份的 KP 和套娃造出了 2 名能力相近的星之子。容易产下双胞胎的女主角会出现双胞胎标记，但是，有标记也只是表示几率较高，并不是 100%；相反，没有标记的女主角也可能产下双胞胎。





通信所

在通信所设定好自己联机用的名字，便可以和其他玩家联机生育。除了可以选择“相亲通信（お见合い通信）”，与其他玩家的女主角进行爱交之仪之外，第 4 章更是会开启“男交之仪通信”，能够让玩家和其他玩家的男主实行造人计划，满足了各种玩家的不同需求！两种通信的区别在于，前者能够造出能力强大且等级上限高的星之子，而后者造出来的星之子成长速度极快但等级上限较低。



编排队伍

星之子的诞生只是第一步，接下来就要通过编排队伍让星之子化作有组织有纪律的战斗力。3 个星之子编成的队伍可以看作一名角色，这名角色的能力和技能等于 3 名星之子的总和，战斗中也是向这名角色下达指令，伤害由这名角色分给 3 名星之子共同承受。本作中再也不是“光棍司令带着 12 星座的拖油瓶”的圣斗士战记，而是“夫妻二人拖家带口迷宫谋生”的快乐大家族，3 支星之子队伍加上男女主角构成的队伍，战斗中最多可以有 4 支队伍。一个队伍 3 名星之子的设定减少了生育的压力，而女主角加入战局则让男主角在迷宫中的战斗有了更多的可能性。下面就来看看，编排一支队伍需要留意些什么。

每一名星之子都至少有 1 种属性，大多数星之子的攻击属性和防御属性是相同的，装备带属性的武器可以让星之子具有其他攻击属性。极少数星之子会在出生时拥有两种防御属性。属性一共有 6 种：风、水、火、土、光和暗。其中的制衡关系为，风克土，土克水，水克火，火克风，暗克



能力参数	
1	LV，即角色等级。白色为当前等级，黄色为等级上限，到达等级上限后会出现星星标记
2	性别，主要涉及某些团队技能的发动
3	HP，即体力值，变成 0 的话角色无法行动
4	MP，即魔法值，角色发动魔法及技能时需要耗费该数值
5	ATK，即攻击力，影响物理攻击的伤害值
6	DEF，即防御力，影响受到物理攻击时的伤害值
7	MAT，即魔法攻击力，影响魔法攻击的伤害值
8	MDF，即魔法防御力，影响受到魔法攻击时的伤害值
9	SPD，即速度，速度越高，角色可以越快行动，且回避率越高
10	TEC，即灵巧，影响命中率
11	LUC，即运气，影响会心一击的出现率
12	属性，有剑标志的是攻击属性，有盾标志的是防御属性
13	技能，包括已学会的技能及当前等级可以掌握的团队技能，在团队技能上按△键可以查看该团队技能的成员要求

制以上四种，但会被光属性克制。最后，一部分魔物是无属性的，无属性被水火风土克制，但是克制光暗。



3 名星之子的能力总和会成为队伍的能力值，而 3 人中最多的属性则会成为队伍的属性。如果 3 人的属性都不相同，那么最左边的成员的属性会成为队伍的属性。队伍属性旁的数字则表示了属性强度，反应出属性攻击时的威力。打个比方，如果即将进入的迷宫当中，土属性的魔物比较多，那么组成 1 支 SPD 高且风属性强度为 4 的队伍，便可以在大多数战斗中先发制人。能力与属性不仅直接影响战斗中的表现，还直接决定合神后星天使的种类，这个后文会提到。

团队技能（チームスキル）

特定职业的星之子编进同一队伍时，整个队伍会拥有团队技能。团队技能分为主动技能及被动技能，主动技能一般要求拥有指定技能的数名角色在同一队伍，而被动技能则是需要指定等级的数种职业在同一队伍当中。由于团队技能的效果十分强劲，能够有效地杀敌制胜或完成任务，所以也是编排队伍时必须考虑的一项因素。查看星之子的个人情报时，最下方会显示该等级下此名星之子能掌握的团队技能，以及需要搭配什么星之子。显示“？”的表示目前玩家还没造出该职业的星之子。

女主角编成（ヒロイン编成）

与前作生育机器的身分不同，本作中女主角们变成了又能打又能生的伟大存在。女主角们的属性直接决定了主角队伍属性的同时，其招式也是主角队伍的主要攻击手段，属性合体技“第七巴雷特”更是威力惊人，所以根据迷宫的魔物种类选择对应属性的女主角可以节省大量战斗的时间。在队伍编成界面或选择迷宫界面，都可以替换要带入迷宫的女主角。下面是同等级前提下，女主角之间的能力比较。

女主角名称	属性	ATK	DEF	MAT	MDF	SPD	TEC	LUK	战场表现
芙可（フウコ）	水	中	中	差	中	中	中	优	技能以单体水属性攻击为主，会心一击率高
塞丽娜（セリナ）	火土	差	中	中	中	中	优	中	复合属性，两种属性都有全体攻击技能
艾丽（エリィ）	火	差	中	中	优	中	中	中	技能以单体火属性攻击为主，抗打击能力好
特莉（トーリ）	风水	差	中	中	优	中	中	中	复合属性，两种属性都有全体攻击技能
娜莉嘉（ナリカ）	土	中	中	差	中	差	优	中	技能以单体土属性攻击为主
菲宁（フィーネ）	暗	中	中	中	优	差	中	中	惟一的暗属性女主角，技能也是单体攻击为主，后期能掌握消除异常状态的技能
科洛耶（クロエ）	火	弱	中	中	中	中	中	优	技能以单体风属性攻击为主，后期能掌握全体回复 HP 技能

装备

正所谓“常在江湖飘，哪能不挨刀”，出门在外，一身好行头是很重要的。游戏中共有 3 种装备：武器、防具和饰品。玩家可以选择“个别装备”或“まとめて装备”，根据需求自行搭配。如果玩家想偷懒，也可以选择“个别最强”或“まとめて最强”，前者会在空余的装备中帮指定角色自动配上一套，后者则是把全员的装备先卸下来再按顺序分配。“装备ロック”可以让指定的角色不受“まとめて最强”及“全外し”（全员卸除装备）的影响。

顺带一提，女主角们的装备比较特殊，只能通过任务来获得新的部件进行强化，商店升级时是不会有新装备贩卖的。



队伍编成（チーム编成）

经过上面一系列事前准备，终于可以把星之子下锅炒成一盘了（误）。在“个别编成”中选择“入れ替え”，可以手动替换每支队伍的成员（注意：此处可以触屏操作）。左侧为当前选择的星之子的能力，中间是星之子队伍，最右的列表是未编入队伍的候补成员。按○选择星之子后，可以把星之子放到指定位置，也可以按□把队伍内成员踢出队伍。给队伍编入成员时，左下的“OPEN TEAM SKILL”处会显示编入后队伍能掌握的团队技能，按□的话还能看到编入后队伍的能力状况和技能变动。另外提醒一下，队伍成员互换时，“OPEN TEAM SKILL”处显示的是被选择的星之子所在队伍的团队技能。



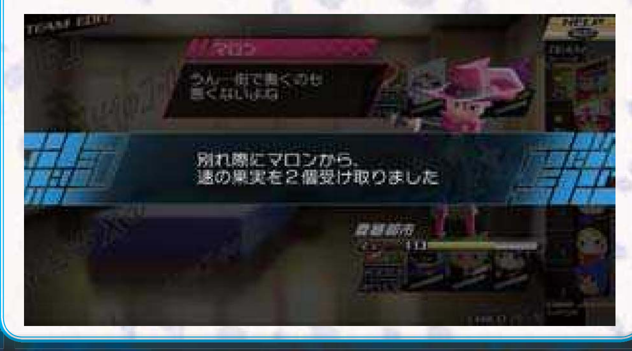


“並び替え”可以按照玩家指定的顺序，如 HP 顺、LV 顺，来排列星之子，被选择的星之子会排在第一位，十分方便。“全解散”能解散所有队伍，不过，玩家必须拥有至少1支队伍，否则无法退回上级菜单。如果排来排去都编排不出理想的队伍，“元に戻す”可以让玩家一键还原到刚进入“个别编成”时的状态。

此处当然也必不可少地为懒人玩家安排了自动编成功能，那就是“**オススメ**编成”。通过“设定变更”来设置对每支队伍的要求，例如追求 ATK，以攻击为主，或是平衡发展（**バランス**），如果不想变动可以选择“**变えない**”。设置完毕后，按“编成实行”，系统就会按照玩家的要求自动编成队伍。

独立（独り立ち）

当星之子满级之后，可以考虑让他们独立。让星之子独立的话，会提高要塞都市的建设度，使要塞都市升级。未满级的星之子也可以独立，只是提高的建设度不多，而且设施升级的速度会比较慢。举个例子，一名满级的星之子使要塞都市升到 LV13，此时商店也会跟着升级；然而，同样情况下，用几名未满级的星之子升到 LV13 的话，商店有可能不会升级。此外，探索屋中可选择的星之子是随机分配的，而星之子的实力会影响报酬。因此，笔者建议还是等星之子满级后再独立。下面有



笔者自己的要塞都市升级效果表，仅供各位玩家参考。

星之子在独立时有可能会留下果实，食用果实可以永久的提高某项能力，但是，食用的次数是有限的，之后永远无法食用果实。建议在角色等级比较高的时候食用。

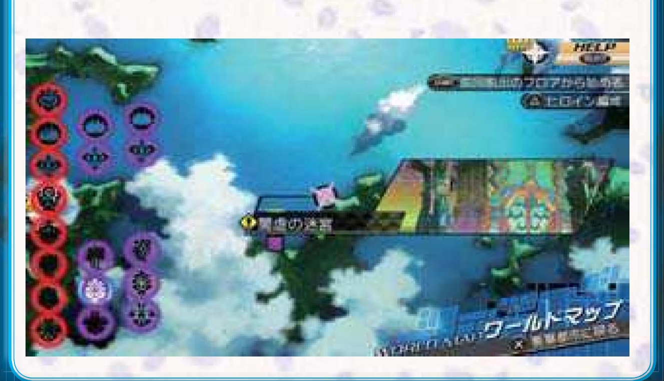
另外，已独立的星之子有时会寄回一笔家用，虽然只是杯水车薪，但由于涉及到奖杯的收集，最好独立多些星之子提高寄回家用的几率。

要塞都市等级	效果
LV2	礼物及饰品店开放（需突破色欲的迷宫）
LV3	公会开放（需突破色欲的迷宫）
LV5	商店升至 LV2
LV6	礼物及饰品店升至 LV2
LV9	商店、公会及礼物及饰品店均升至 LV3
LV10	探索屋开放（需突破强欲的迷宫）
LV12	商店、公会及礼物及饰品店均升至 LV4
LV15	训练所开放（需突破怠惰的迷宫），探索屋升至 LV5
LV16	商店、礼物及饰品店均升至 LV5
LV20	研究机关升至 LV5，商店、礼物及饰品店均升至 LV6
LV22	公会升至 LV6
LV23	礼物及饰品店升至 LV7
LV24	商店升至 LV7，训练所追加套餐，探索屋升至 LV8
LV25	研究机关升至 LV6
LV27	礼物及饰品店升至 LV8
LV29	商店升至 LV8
LV31	探索屋升至 LVMAX，礼物及饰品店升至 LV9
LV32	商店升至 LVMAX，公会升至 LV9
LV34	礼物及饰品店升至 LVMAX
LV36	全设施 MAX

征服迷宫

选择迷宫

本作的迷宫选择界面十分的人性化，查看迷宫时，会显示迷宫中大多数魔物的属性。若是没有显示，则表示魔物以无属性的为主。如果接受中的任务需要在某特定迷宫完成的话，对应的迷宫以及其中对应的楼层会显示“！”（具体楼层显示必须先突破该迷宫）。不过，如果任务可以在复数迷宫内完成（如怪物讨伐），则迷宫前不会有任何记号。同样的，如果任务只能在特定迷宫，但是可以在复数楼层内完成，那么楼层也不会显示“！”。最后要补充的是，即使某楼层有“！”记号，也不代表进入后就一定能完成任务，有时需要折腾几趟才会出现任务用的道具。



初次进入的迷宫只能从第一层开始挑战，而曾经到达的楼层，在第二次进入迷宫时可以直接选择。在迷宫选择界面按 Start 键，可以继续上一次脱出的楼层。



迷宫内部

欣赏完男女主角精彩的变身动画后，我们来到了迷宫内部，请大家看你们的左手边，那个绿色的传送点呢，就是回家的路，感觉不舒服的时候可以直接回去；你们的右手边，那个白色的门，就是门，穿过那道门就正式进入迷宫了。在迷宫里会碰见什么呢？请大家打开我们刚刚发下去的迷宫手册：



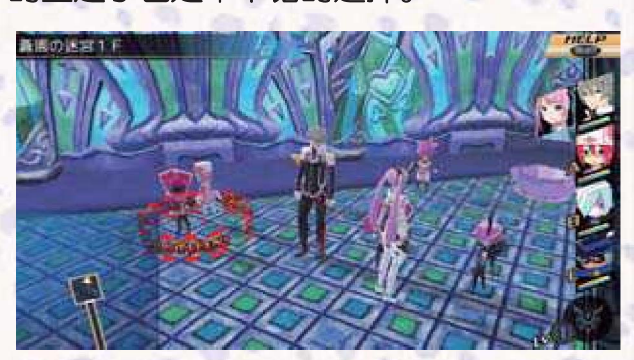
魔物：迷宫中的居民，你打或者不打，它都在那里。本作采取的是可见式遇敌，从背后接近魔物的话则我方会先制攻击，若被偷袭了则魔物会先行动，尽量不要露出



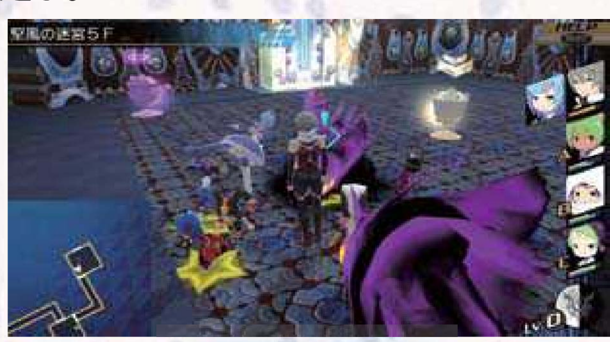
空隙。移动中见到的魔物的颜色表示了其强度：蓝色是“弱爆了”，紫色是“可以一战”，红色是“你最好先补满 HP”，黄色则是“任务相关”的标志。男主角装备着武器的状态下，接触蓝色魔物可以直接将其消灭而无须战斗，这称之为“瞬杀”。使用道具“エネミ－サ－チ”或男主角技能“マズルアナライズ”，会显示魔物的具体构成，方便刷怪或避开难缠的魔物。

最后需要提醒你们一句，结束战斗后男主角会处于短暂的无敌状态，此时可以穿过魔物，若身处魔物体内的情况下触发战斗，则算是魔物先攻——所以，千万不要大意。

机关：迷宫中等着各位的除了魔物还有各式机关：能补充 HP/MP/KP 的泉水；提供 BUFF 持续到离开该楼层的火球；送货上门的移动商店；需要星之子的 LUC 达到一定数值才能打开的封印门等，让各位的迷宫之旅不会过于艰难。不过，迷宫里还有看不见的陷阱，有着扣除 HP、强制传送、无法判断魔物强弱的各种负面效果。使用道具“トラップビジョン”或“详细生成マップ”，可以掌握陷阱的位置，后期带上1名职业是“迷宫大师”的星之子也是个不错的选择。



宝箱：虽然叫做宝箱，但迷宫里的箱子实际上长得像个晶体。白色的宝箱人畜无害，见到就打开便是，内里也没有什么值得期待的东西。至于紫色的宝箱，里面如果装着东西，那一般都是好东西，任务用的道具也会装在里面。但是，紫色宝箱也有一定几率化身成陷阱：炸掉 10%HP、出现强大的魔物、封锁房间直到击败所有魔物等等，请各位做好充分准备再掀开紫色宝箱。中期开始会出现上锁的紫色宝箱，建议带上有开锁技能的盗贼，也可以选择购买钥匙，不过钥匙真的很贵就是了。



战斗画面



ATTACK	普通攻击
SKILL	耗费 MP 或 KP，发动技能
ITEM	使用道具
GUARD	进行防御
GASSIN	合神，耗费 KP 变身成星天使
ORDER	设定 Auto Play 时每个队伍的作战方案
INFO	查看敌我的状态
ESCAPE	逃跑
A	以太浓度
B	连锁槽
C	行动槽，显示敌我的行动顺序

游戏中，每个敌人前后左右会有4个格子，玩家不能在战场内随便移动，只能站在这些格子内发动攻击。同一格子中只能有1支星之子队伍，不过男女主角的队伍可以和星之子站在一起。魔物攻击时也是向身边的格子发起进攻，不过邻接的格子也处于攻击范围之内。打个比方，A 魔物后方的格子与 B 魔物前方的格子是邻接的，而且格子里都站着星之子，那么，当 B 魔物对前方格子进行攻击时，两个格子内的星之子都会受到伤害。

不同的魔物会有不同的攻击方向，也会有不同的弱点，位置同样对应前后所有 4 个方向，可以查看状态来确认。玩家进攻时，如果表示攻击方向的箭头变成橙色，则表示

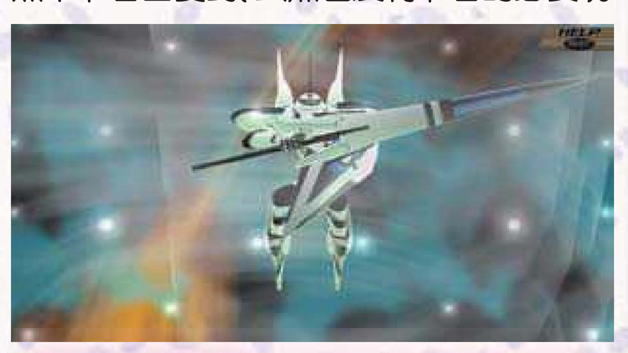
对弱点进行攻击。

当星之子的 HP 归零时，会变成一个套娃留在战场内，队伍可以继续战斗，但是该星之子的技能则无法使用。帮套娃化的星之子恢复 HP 可使他恢复人形。若整支队伍的 HP 归零，则 3 名星之子会从场上消失，这时就必须要使用可以解除“战斗不能”状态的药物或技能，才可以让队伍重新投入战斗。套娃化或战斗不能都会减少星之子最后能够获得的经验值。

合神（ガッシン/GASSIN）

在战斗中耗费 200KP，可以让 1 支队伍合体成为星天使，战场上同时只能存在 1 只星天使。星天使的形态取决于队伍的属性和最强的能力，比如能力中 ATK 最高，且属性为火的队伍，就会成为星天使·力火。每种星天使的技能都固定为 4 种：对应属性的单体魔法 2 种，对应能力的全体攻击 1 种，还有就是能回复全员 HP 的**マスタ－ヒ－ル**。

星天使只能存在 3 个回合，3 个回合后便会强制解除变身。解除变身后队伍的 HP 和 MP 会回复到最大值，可以利用这一点来节省回复药（虽然也没有节省的必要）。



第七巴雷特（セブンスバレット）

第七巴雷特，一言以蔽之，就是男女主角的合体技能。具有很高的威力，当然耗费的 MP 也很多。全体攻击的第七巴雷特可以说是清场的利器。

第七巴雷特会受到我方队伍站位的影响：星之子队伍集中在同一个魔物旁边时，伤害值比较多，反之，星之子分散开的时候，伤害比较少。另外，男女主角若是向着魔物的弱点发动第七巴雷特，则会耗费较多的行动值，需要比较长的时间才能轮到下一次行动；反之，向弱点以外的地方发动，则耗费的行动值比较少。



魔物的强攻击

魔物的攻击有弱攻击和强攻击之分，弱攻击是没有准备动作的，而强攻击则需要 1 个回合的蓄力时间。在魔物蓄力期间，其周围的格子有部分会出现“Caution”字样，即表示强攻击发动时将会中招的地方。只要站在这些格子以外的地方，便可以平安无事的躲过攻击。但是，从标有“Caution”的方向（即玩家无需站在“Caution”的格子上）攻击魔物的话，可以累积连锁槽，还能提高以太浓度，能让战局向着对我方有利的方向发展。

真・连锁攻击

真・连锁攻击是沿用前作的系统。在战斗中，对单体魔物发动攻击时，会逐渐累积连锁槽。攻击魔物的弱点累积得最少，从“Caution”的方向攻击魔物则可以累积大量连锁值。当连锁槽达到刻度时，魔物便会陷入“束缚（Over Chain）”状态，此时魔物的行动速度减慢，我方的攻击会计算连击数且伤害会增加，战斗结束时会根据连击数追加奖励。

如果同时对复数魔物发动进攻，让连锁槽累积至满，则所有魔物都会陷入“束缚”状态，对任一怪物的攻击都会计入连击数。

当轮到魔物的回合，“束缚”状态会



自动解除，连锁槽也会归零。

以太浓度（エーテル濃度）

本作新增的系统，以太浓度越高，我方队伍的行动速度越快。搭配真·连锁攻击系统，可以打出相当高的连击数。

以下行动会让以太浓度上升：

·从“Caution”的方向攻击魔物。

·击倒1只魔物（同时击倒复数魔物也只算1只）。

·使用会让以太增加的技能（如男主的エーテルリリース）。

·会心一击。

以下情况以太浓度会下降：

·受到没有对峙的魔物偷袭。

·1名星之子战斗不能（复数星之子倒下也只算1人）。

·魔物使用能让以太减少的技能。

需要注意的是，以太浓度达到 Lv MAX 的情况下，若以太减少则浓度会直接变为 Lv0。

拦截攻击（インターセプト）

在战斗中，没有轮到回合的队伍，有时会突然支援其他队伍的攻击或是替其他队伍挡下攻击，这就是拦截攻击。拦截攻击会在战斗中低几率发动，在亲密的星之子身上发生几率会有所提高。

拦截攻击共有4种：魔物攻击时，对该魔物发动攻击来减少我方收到的伤害的“牵制攻击”；完全挡下魔物攻击，令伤害无效的“完全防御”；星之子队伍进攻时，男女主角率先攻击，提高伤害值的“援护攻击”；星之子受到攻击时，男女主角半路杀出将魔物击败的“防守反击”。



异常状态

有些攻击，会附带异常状态效果。异常状态效果之间存在着优先度，低优先度的异常状态下，受到高优先度的异常状态攻击时，则原先的异常状态消失，变成新的异常状态。下面是异常状态的介绍，从上到下按优先度由高至低的顺序排列：

毒：每回合受到一定的伤害

混乱：TEC 降低

麻痹：SPD 降低

封印：无法使用技能

自动攻击（Auto Play）&加速模式

在战斗过程中按△键会进入全自动攻击模式，再按一次△键则是星之子队伍自动攻击模式，取消则是按 × 键。自动攻击中，队伍会按照设定好的作战方案采取行动，且只会攻击眼前的敌人。自动攻击中按住 L 键，可以切换当前角色的作战方案。设定自动攻击后，除非玩家取消，否则每场战斗都会一直自动攻击，不过，进入 BOSS 战时，系统会很贴心地帮玩家取消自动攻击。

嫌战斗过程拖沓的玩家，可以按 R 键来加速战斗过程，要取消则再按一次 R 键。这个功能在任何情况下都只能玩家手动取消。



迷宫攻略

注：游戏中除了主线迷宫外还有支线迷宫。不进入支线迷宫也不会影响剧情的发展，不过支线迷宫当中有着各种特殊的套娃和装备，有部分任务也需要在支线迷宫中完成。为了保留玩家探索的乐趣，下文只涉及主线迷宫中的要点部分。

试炼的迷宫

正式进入迷宫前的虚拟教学用迷宫。虚拟迷宫的内容跟游戏发售前放出的试玩版流程基本相同。女主角固定为芙可，而星之子也是系统自动配备的。迷宫中的所有战斗都是安排好的，让玩家熟悉回合制转位战斗、以太槽、真・连锁攻击等今后战斗中会用到的系统，只要跟着指引一步步操作便可。到达迷宫最深处后直接脱出。

色欲的迷宫 /4 层 无

这是玩家第一次带领自己的队伍挑战迷宫。进入迷宫前，建议先凑齐 9 名星之子组成 3 个队伍，保证战力的同时也容易打出真・连锁攻击，然后再帮星之子们配些装备，之后便可以挑战色欲的迷宫了。作为第一个迷宫，魔物的强度并不高而且都没有属性，只要从弱点方向进攻很容易便能解决。进入 2F 时会遇见这个迷宫的BOSS，虽然可以轻松解决，但是立马就复活了。之后会发生回研究所领取封印用的套娃的剧情。揣上套娃后，可以再次向色欲的迷宫挺进，并在 5F 与 BOSS 二次交锋。





BOSS　阿斯摩太　HP：约7000

无属性、无魄力、无强度的三无BOSS，和初次交战时一样脆弱。用“第七巴雷特”可以一招解决，所罗门72魔神之一的名号在哭泣了。

暴食的迷宫 /6 层 风水

这个迷宫中的敌人开始具有属性，但是还没强大到一定要用克制的属性才能击败的地步，只要带多点回复药，即使带着一班新生的星之子走进这个迷宫也问题不大。在 F4 会发生剧情，然后男主被迫离开迷宫。第二次进入，就可以杀到最底部和 BOSS 开战了。



BOSS 别西卜 HP：约14000

在众多作品中威风凛凛的蝇王便是第二个BOSS，不过强度依然不高。如果有火属性的队伍对其两旁弱点猛攻的话，可能1个回合便能结束战斗。BOSS会使用风系魔法和降低SPD的招式，但就算能够使出来，也没有太大威胁。

强欲的迷宫/8层 火土

经历了两个最小型迷宫的热身之后，游戏中的迷宫终于露出了獠牙。强欲的迷宫作为中型的迷宫，其难度高出不止一个等级。虽然只写了火和土，但其实里面各种属性的敌人都有。犀牛状魔物皮粗肉厚且成群出现，不用风系攻击的话要打很久；炮台状魔物和鸵鸟状魔物的攻击范围是复数的格子，如果被围攻了会瞬间损失大量HP。在第七及第八层开紫色宝箱时，还有可能会出现暗属性的リグレド，其HP和伤害值都很高，经验值也不少，最好使用能尽快累积连锁槽的技能造成“束缚”状态，一举两得。第三章新加入的女主角特莉拥有水和风两种属性，很适合挑战这个迷宫。





BOSS 玛门 HP：约17000

BOSS是火属性，能使用强力的火焰攻击且只有1个弱点。不过，能来到这里，相信星之子们也有一定的实力了，利用各种技能集中攻击BOSS的弱点部位即可。如果玩家带上了水属性的女主角的话，更是可以只用一招“第七巴雷特”就让这人造的恶魔毫无还手的机会。

怠惰的迷宫/10层 火风土水

“四大元素在此集结！”这个迷宫就差没打出这个口号了。这里的魔物基本上就是上一个迷宫中的魔物的强化版，而且从单一属性编队转化成了混搭属性编队。玩家可以编成各自对应一个属性的队伍来对症下药，又或者是只专攻一两个属性，然后躲开其他属性的魔物。采取这种战术的话，复合属性且又有全体攻击招式的特莉和塞丽娜是不二之选。还有一个方案，那就是和第四章新加入的菲宁培养出一支暗属性的队伍，便可以克服本迷宫中的所有属性弱点。本迷宫的 BOSS 是二连战，BOSS 战前最好先恢复到最佳状态且确保有 400 以上的 KP。



BOSS 贝尔芬格 HP：约19000

在最底层等着玩家的，乃是古中东民族所信仰的神。BOSS的攻击可以同时攻击身边4个格子，非暗属性的队伍在这里会陷入苦战。如果队伍里有商人或者枪兵的话最好，利用他们的技能尽快累积连锁槽。必要时可以合神出星天使给全体回复HP。

BOSS 玛兹尔吞噬者 HP 约14000

击败上一名BOSS后发生剧情，然后进行第二场BOSS战。这个BOSS速度比较快且能够同时攻击3个格子，进攻的同时别忘了留意我方HP和它的行动顺序。回复不及时的情况下可以再次召唤星天使。



愤怒的迷宫/12层 风土

上一个迷宫已经集齐四大元素，这个迷宫自然不甘下风，除了一如既往难缠的四大元素魔物之外，这个迷宫中还叫上了暗属性的魔物：漂浮着的大眼魔物**ミクロス**和坚硬贝壳配触手的**アコン**。后者即使用暗属性攻击，如果击中弱点以外的地方也不会有太大伤害，再加上比目测要长的HP和强力暗属性攻击，使其跃居为本迷宫最棘手魔物。如果玩家不是暗属性军团，那么要保证至少有1支队伍能使用“狙击”或“即死”效果的技能，否则在中层的冒险会让你无比郁闷。迷宫中层开始的其他魔物虽然比较脆弱，但是属性伤害也十分高，时刻保持HP在比较高的状态以防万一。



BOSS　撒旦纳尔　HP：约21000

著名的撒旦带着两只小魔物坐镇在迷宫的最深处。由于敌方全部会使用暗属性的全体攻击，而且以太浓度也比较低，被包围了的话对我方十分不利。如果击败了小魔物，轮到BOSS回合时，BOSS有一定几率复活小魔物而不攻击。可以利用这一点牵制BOSS并慢慢积累连锁槽，用“束缚”状态一口气跟BOSS决出胜负后再解决剩下的小魔物。

嫉妒的迷宫/15层 火暗

和标榜的一样，这个迷宫中的魔物已经以暗属性为主。**アコン**的强化型**アコング**及**アコングス**会伴随各位玩家走完这15层迷宫。迷宫中的地形以“□”形长廊为主，狭小的空间使得加大了躲避魔物的难度，建议各位玩家还是带多些回复药直接死磕吧。第六章女主角们都升级了武器，特莉和塞丽娜也因此拥有了新的全体攻击招式，可以轻松清场，不过MP消耗也极大，玩家可以自己权衡。这个迷宫的BOSS为光属性，暗属性军团需要调整队伍成员，或者通过装备来改变队伍属性，同时确保有400以上的KP。



BOSS　利维坦　HP：约28000

身为传说中的大海怪，却是游戏中首个光属性BOSS。只要不是暗属性队伍的话便不会受到BOSS的属性克制。虽说如此，BOSS的攻击力依然不容小觑，最好合神出一只星天使来确保HP的回复。如果玩家不幸带着暗属性军团进入了BOSS战，可以使用男主角的“エーテルリリース”，这样BOSS便会优先发动“マズルリリース”而不是光属性魔法，能降低伤害。之后的战术与先前一样，将BOSS打成“束缚”状态后，便可以结束战斗了。

傲慢的迷宫/20层 光暗

第八章发生羁绊事件也无法获得KP，造子大业最好趁着这一章完成。最后一个大罪的迷宫，自然是最长且最难的。魔物属性基本上以光暗为主，走四大元素路线或暗属性路线都一样不安全，这里玩

家可以根据战斗力自行安排。除此之外，某些魔物的速度还很高，例如蝗虫形的魔物和大眼怪魔物，如果队伍的 SPD 不过关，随时可能被一轮围攻然后全灭。某些楼层会出现**マブサキッタ**和**イレサキッタ**，与其他狰狞的魔物不同长得十分可爱，击败它们可以得到 3700 左右的经验值，如果看到了可以拿它们练练级。18F 出现的封印门后面会有光属性套娃，是产下光属性星之子的惟一方法，可以反复进出迷宫多拿几个，有耐心的玩家也可以从头打造一支光属性军团。

在 9F 和 15F，都会进行小型的 BOSS 战。9F 的 BOSS 会降低我方的 SPD 和连锁值，而 15F 的 BOSS 则会使用强力的光属性攻击和造成异常状态“毒”。进入 BOSS 战前，请务必要记得存档，换上抗异常状态“封印”的装备，备上一些“XX 的术书”，最好还能有 600 以上的 KP 和带上几瓶**マルチポ－ション**（BOSS 会掉落，要塞都市等级够高的话，商店也会贩卖）。



BOSS 路西法 HP：约39000

提到傲慢自然就会想到路西法，这不令人意外；令人意外的是路西法居然是无属性的——这意味着BOSS的血槽虽然长，但是可以用各种技能肆无忌惮地招呼。BOSS能够同时使用暗属性和光属性的攻击，不过威力和迷宫内的魔物相比也差不多，留意回复便是。接下来还有两场BOSS战，给路西法最后一击之前先恢复好状态。



BOSS 路泽（兄）HP：约20000

BOSS 克拉乌（妹）HP：约23000

两兄妹的攻击威力不俗，而且速度也很快。路泽可以同时攻击3个格子，而克拉乌则是攻击相对的两格。把4支队伍分开去对付两名BOSS，可以防止陷入被前后夹攻的境地。路泽的话，一支队伍站在其面前，另一支站在其身后，就可以保证站身后的队伍无伤；克拉乌的话，只要两支队伍站在相邻的格子里，就可以保证一方不会受到攻击。“束缚”状态对这两个BOSS的效果不大，不必强求。



BOSS 亚力克 HP：约32000

昔日的小伙伴十分强大，完全不负“最强S级圣徒”之名。虽然只会通常攻击，但是可以攻击到周围4格，且附加“封印”的异常状态。而最关键的是，这个BOSS的速度十分快！快到只靠星天使来为全员补血的话，完全赶不及的地步。所以这个时候需要**マルチポ－ション**。换上抗“封印”的装备也难保有时会中招，使用“XX的术书”进行攻击的话，伤害要比通常攻击高些。能使用技能的队伍则千万不要节省MP，尽情往BOSS身上招呼。总而言之，只要有耐心加上一点运气，击败这个BOSS也不算太难。如果真的很吃力，建议还是带队伍再练练级。



原罪的迷宫/25层
风火水土光暗

最后的迷宫，各种熟悉的魔物都换了个颜色再强化了能力粉墨登场。经历了后面几个大迷宫的洗礼，相信玩家已经拥有了一支相对比较固定的军团，就以这个阵容继续挑战即可，一来这迷宫有着所有属性（包括无属性）的魔物，属性克制没有太多意义；二来亲密的星之子之间发动拦截攻击的几率比较高，关键时刻还是很有用的。宝箱中的装备都十分强劲，玩家探索的过程中尽量拿走，以应付凶狠的魔物。

7F、13F和19F都会发生小型BOSS战：7F的BOSS带着两只小怪，会用DEBUFF降低我方的SPD，同时还会使用强力的暗属性攻击；13F会有2只同样的BOSS出现，能力值高的同时还会使用强大的光属性攻击；而17F更是祭出了3口炮台，DEBUFF对其无效，且会用强力的无属性全范围攻击。虽说是小BOSS，被围攻的话一样会致命，记得把队伍分开然后逐个击破。

25F有**イレサキッタ**×3出没，一次可以获得10000以上的经验值。如果没有信心面对最终BOSS可以在这一层练一练。进入最终BOSS战前有以下2点建议：

1. 队伍平均等级在40级以上，最好全队伍的SPD都在3640以上，至少有2支队伍的DEF和MDF在4000以上；
2. 带有足够的消除异常状态的药以及大量的マルチポ－ション，最好还有给队伍自身加上BUFF的物品。

最后就是以玩家最强的配置，向最终BOSS发起挑战！



BOSS 恩泽尔 HP：约45000

BOSS 暗黑之种 HP：约55000

首先是迎战尚有一丝人样的最终BOSS。恩泽尔的攻击会造成“麻痹”，“ハイマズルリリ－ス”更是能降低以太浓度的强力全员攻击，而暗黑之种会造成“混乱”，所以要备上消除异常状态的药。一开始要派至少1支队伍站在暗黑之种那一侧，吸引火力以防止被围攻，同时还要使用道具或技能给全员补HP，所以这支队伍的DEF和HP要至少能撑过1轮恩泽尔与暗黑之种的双重攻击。剩下的队伍则围攻恩泽尔。围攻的过程中记得不要站在恩泽尔与暗黑之种中间，可以按L键俯视战场来调整位置。击败恩泽尔后，可以再慢慢料理无属性的暗黑之种。由于之后还有一场战斗，在最后一击前记得先恢复好状态。



BOSS 恩泽尔·PK HP：约65000

如同惯例一样最终BOSS华丽变身了，还召唤出了左膀右臂。如果玩家队伍的速度比较低，刚进战斗时估计就会被高速度的BOSS给秒杀了吧。左膀右臂都会使用“マズルリリ－ス”，以太浓度一上升就会马上被归零，所以会心一击率高的队伍在此战中会比较有优势。

作为防围攻对策，依然要把队伍分开，1支队伍留在恩泽尔本体旁边，1支队伍则引开其中一只左膀右臂，剩下的2支队伍去干掉另外一只。站位上依然要小心，被围攻了基本上就是死路一条。吸引火力的队伍，尤其是站在恩泽尔本体旁的队伍，需要有相当高的HP和DEF，才可以坚持不懈地帮全员恢复HP。由于只有两支队伍进行攻击，火力必然比较弱，玩家要根据自己队伍的属性来选择合适的目标。否则マルチポ－ション都喝完了还没打死那就悲剧了。

击败其中一只左膀右臂后，就可以转向

幸存的那只左膀右臂。和原本充当MT的队伍会师后，火力会有所强化，不过依然要稳扎稳打，随时留意HP。

左膀右臂都解决后，就可以群殴恩泽尔的本体了。此时想必恩泽尔本体的MP也已经耗光，只会使用通常攻击猛攻站在前方的人，其他人可以专心战斗。不过BOSS的通常攻击的速度快间隔短，有条件的话要给站在前方吸引火力的队伍加个BUFF。只要坚持下去，就能看到胜利的曙光。







通关之后

击败最终BOSS后，在“受星的祭典”上邀请其中一名女主角，就可以迎来这名女主角的结局；如果谁都不选，或者和女主角的感情不够亲密而导致无人可选，则进入普通结局；如果已经观看过所有女主角的结局，那么再次迎来结局时，会自动进入后宫结局。

通关后会获得通关特典且会出现新的礼物和任务。读取通关之后的存档，可以选择从第七章开始游戏或者从头开始游戏。

从第七章开始的话，除了傲慢的迷宫和原罪的迷宫处于未突破的状态之外，其他都和通关时一样。而且，傲慢的迷宫和原罪的迷宫可以直接传送到最底层和BOSS开战，方便玩家尽快集齐所有结局。

从头开始的话，女主角的好感度和心情会清零。训练所里的迷宫也会清零，所有迷宫只能从头开始探索。商店的一部分商品和随剧情进程开放的要素（如第六章学会的新招式）会消失。除前文提到的部分，其余全部会保留。主要方便玩家去收集各个章节里错过了的事件。

奖杯要素

奖杯名称	奖杯要求
全トロフィー取得	获得所有奖杯
初めての魔物讨伐	初次击倒魔物
初めての共同作业	初次造出星之子
三角关系！？	初次进行W爱交之仪

奖杯名称	奖杯要求
立派な要塞都市	要塞都市等级达到30
完璧な要塞都市	要塞都市等级达到100
フルオープン！	地图上全设施开放
MAXレベル！	地图上所有设施等级提升到MAX
いっぱい储めました！	持有GP达到1000000
RPGの基本	观看30次支线事件
キズナの极意	向女主角们赠送了30次礼物
亲孝行	收到30次家用
街一番の大家族	产下20名星之子
世界一の大家族	产下100名星之子
可爱い子には旅	让10名星之子独立
街中子供がいっぱい	让100名星之子独立
个性丰かな子供达	产下所有职业的星之子
色欲に打ち胜つ者	突破色欲的迷宫
暴食に打ち胜つ者	突破暴食的迷宫
强欲に打ち胜つ者	突破强欲的迷宫
怠惰に打ち胜つ者	突破怠惰的迷宫
愤怒に打ち胜つ者	突破愤怒的迷宫
嫉妒に打ち胜つ者	突破嫉妒的迷宫
傲慢に打ち胜つ者	突破傲慢的迷宫
原罪を断ち切る者	突破原罪的迷宫
罪を见逃さぬ者	支线迷宫全突破
魔物ハンター	击倒100只魔物
魔物バスター	击倒500只魔物
魔物キラー	瞬杀100只魔物
攻击は最大の防御	通常攻击1000次
スキル职人	技能发动500次
ガッシン职人	合神30次
连携上手	拦截攻击发生30次
チェインマスター	造成“束缚”状态100次
皆で平和を取り戻す	所有女主角都去过迷宫
フウコとの思い出	经历了所有芙可相关的事件
セリナとの思い出	经历了所有塞丽娜相关的事件
エリィとの思い出	经历了所有艾丽相关的事件
トーリとの思い出	经历了所有特莉相关的事件
ナリカとの思い出	经历了所有娜莉嘉相关的事件
フィーネとの思い出	经历了所有菲宁相关的事件
クロエとの思い出	经历了所有科洛耶相关的事件
フウコとの绊	达成芙可结局
セリナとの绊	达成塞丽娜结局
エリィとの绊	达成艾丽结局
トーリとの绊	达成特莉结局
ナリカとの绊	达成娜莉嘉结局
フィーネとの绊	达成菲宁结局
クロエとの绊	达成科洛耶结局
友と共に	达成普通结局
パーティーは终らない	达成后宫结局



属性魔法技能

团队技能名称	成员要求	攻击方向 / 属性 / 效果
デュオフロスト（中级水属性魔法）	水属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	前 / 水
	水属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	
	水属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	
トリアフロスト（高级水属性魔法）	水属性 LV1 魔法师 /LV1 魔法骑士 /LV1 术士	前左 / 水
	水属性 LV1 魔法师 /LV1 魔法骑士 /LV1 术士	
	水属性 LV1 魔法师 /LV1 魔法骑士 /LV1 术士	
アブソリュ－トゼロ（究极水属性魔法）	水属性 LV18 魔女 /LV20 占星术士	前左 / 水
	水属性 LV18 魔女 /LV20 占星术士	
	水属性 LV18 魔女 /LV20 占星术士	
デュオブレイズ（中级火属性魔法）	火属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	前 / 火
	火属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	
	火属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	
トリアブレイズ（高级火属性魔法）	火属性 LV1 魔法师 /LV1 魔法骑士 /LV1 术士	前左 / 火
	火属性 LV1 魔法师 /LV1 魔法骑士 /LV1 术士	
	火属性 LV1 魔法师 /LV1 魔法骑士 /LV1 术士	
バ－ニングフュ－ズ（究极火属性魔法）	火属性 LV18 魔女 /LV20 占星术士	前左 / 火
	火属性 LV18 魔女 /LV20 占星术士	
	火属性 LV18 魔女 /LV20 占星术士	
デュオサイクロン（中级风属性魔法）	风属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	前 / 风
	风属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	
	风属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	
トリアサイクロン（高级风属性魔法）	风属性 LV1 魔法师 /LV1 魔法骑士 /LV1 术士	前左 / 风
	风属性 LV1 魔法师 /LV1 魔法骑士 /LV1 术士	
	风属性 LV1 魔法师 /LV1 魔法骑士 /LV1 术士	

团队技能名称	成员要求	攻击方向 / 属性 / 效果
スト－ムサイズ（究极风属性魔法）	风属性 LV18 魔女 /LV20 占星术士	前左 / 风
	风属性 LV18 魔女 /LV20 占星术士	
	风属性 LV18 魔女 /LV20 占星术士	
デュオグレイヴ（中级土属性魔法）	土属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	前 / 土
	土属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	
	土属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	
トリアグレイヴ（高级土属性魔法）	土属性 LV1 魔法师 /LV1 魔法骑士 /LV1 术士	前左 / 土
	土属性 LV1 魔法师 /LV1 魔法骑士 /LV1 术士	
	土属性 LV1 魔法师 /LV1 魔法骑士 /LV1 术士	
ア－スシェイバ－（究极土属性魔法）	土属性 LV18 魔女 /LV20 占星术士	前左 / 土
	土属性 LV18 魔女 /LV20 占星术士	
	土属性 LV18 魔女 /LV20 占星术士	
デュオカ－ス（中级暗属性魔法）	暗属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	前 / 暗
	暗属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	
	暗属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	
トリアカ－ス（高级暗属性魔法）	暗属性 LV1 魔法师 /LV1 魔法骑士 /LV1 术士	前左 / 暗
	暗属性 LV1 魔法师 /LV1 魔法骑士 /LV1 术士	
	暗属性 LV1 魔法师 /LV1 魔法骑士 /LV1 术士	
マインドエクリプス（究极暗属性魔法）	暗属性 LV18 魔女 /LV20 占星术士	前左 / 暗
	暗属性 LV18 魔女 /LV20 占星术士	
	暗属性 LV18 魔女 /LV20 占星术士	
デュオシャイン（中级光属性魔法）	光属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	前 / 光
	光属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	
	光属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	
トリアシャイン（高级光属性魔法）	光属性 LV1 魔法师 /LV1 魔法骑士 /LV1 术士	前左 / 光
	光属性 LV1 魔法师 /LV1 魔法骑士 /LV1 术士	
	光属性 LV1 魔法师 /LV1 魔法骑士 /LV1 术士	
ディバインスレイブ（究极光属性魔法）	光属性 LV18 魔女 /LV20 占星术士	前左 / 光
	光属性 LV18 魔女 /LV20 占星术士	
	光属性 LV18 魔女 /LV20 占星术士	

团队技能名称	成员要求	攻击方向 / 属性 / 效果
メルトディバイン	火属性 LV20 术士	全方向 / 光 / 所在队伍 HP35% 回复
	光属性 LV25 术士	
ダイヤモンドダスト	水属性 LV20 术士	全方向 / 水 / 一定几率敌方 SPD–
	风属性 LV20 术士	
ダ－クネストドラッグ	土属性 LV20 术士	全方向 / 暗 / 吸收敌方 MP
	暗属性 LV25 术士	

增加连锁槽技能

团队技能名称	成员要求	攻击方向 / 属性 / 效果
グリ－フチェイン	LV40 忍者	前后右 / 连锁槽增加
	LV18 剑士 /LV24 魔法骑士（男）	
チェインアロ－	LV8 弓箭手	前 / 一定几率连锁槽增加
	LV42 猎人	
ガ－ドチェイン	LV10 佣兵	前 / 一定几率连锁槽增加 / 物理障壁
	LV27 黑暗骑士	

回复及 BUFF 类技能

团队技能名称	成员要求	效果
エクスル－レット	LV23 赌徒	所在队伍一定几率某项能力上升
	LV8 牧师	
カムバック!	LV15 牧师（女）/LV45 格斗家（女）/LV38 赌徒	单一队伍 HP70% 状态复活
	LV15 牧师（女）/LV45 格斗家（女）/LV38 赌徒	
	LV15 牧师（女）/LV45 格斗家（女）/LV38 赌徒	
グランドキュア	LV43 吟游诗人（女）/LV20 歌姬	单一队伍 HP65% 回复 / 异常状态 &DEBUFF 消除
	LV23 牧师	
グランドヒ－ル	LV23 牧师	单一队伍 HP 全回复 / 异常状态消除
	LV23 牧师	
	LV23 牧师	
クリアヒ－ル	LV9 格斗家	单一队伍 HP65% 回复 / 异常状态 &DEBUFF 消除
	LV16 游侠	
フェアリ－キュア	LV43 吟游诗人（男）	单一队伍 HP35% 回复 / 异常状态 &DEBUFF 消除
	LV1 牧师 /LV6 游侠	
フェアリ－ヒ－ル	LV1 牧师 /LV6 游侠	单一队伍 HP65% 回复
	LV1 牧师 /LV6 游侠	
	LV1 牧师 /LV6 游侠	
マジカルタブ－	LV15 占星术士	单一队伍 MDF+/ 魔法障壁
	LV8 牧师	
ラッキ－マ－チ	LV10 吟游诗人	单一队伍 HP50% 回复 /LUC+
	LV10 歌姬	

单体攻击技能

团队技能名称	成员要求	攻击方向 / 属性 / 效果
アイシクルバイト	LV46 黑暗骑士（男）/LV15 枪兵 /LV27 怪盗	前左 / 水 / 一定几率敌方封印
	水属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	
アンチブ－スト	LV15 枪手 /LV18 圣枪士 /LV12 星枪骑士	前右 / 一定几率无效敌方现有 BUFF
	LV30 吟游诗人 /LV30 歌姬	
イン・ザ・ハンズ	LV10 忍者	前 / 中等几率偷得物品
	LV10 盗贼	
ウィ－クスナイプ	LV41 以太狙击手 /LV47 圣枪手 /LV44 星枪骑士	前左右 / 狙击
	LV12 赌徒	
ウィンドトリック	LV4 弓箭手	前后左 / 风 / 一定几率敌方混乱
	风属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	
ウエポンサンド	LV43 锻造师（男）/LV50 迷宫大师	左右 / 一定几率敌方 ATK– & 混乱
	LV5 佣兵	
エクサスカスタム	LV7 剑士	前 / 一定几率我方 ATK–
	LV16 锻造师	
オ－バ－ラップ	LV35 魔法骑士	前 / 一定几率我方 MAT–
	LV7 魔法师	
オ－プンキリング	LV18 格斗家 /LV44 狂战士 /LV31 忍者（女）/LV39 欺诈师	全方向 / 一定几率敌方即死
	LV26 猎人	
グランドブレイカ－	LV4 商人 /LV7 锻造师	前左右 / 土 / 一定几率敌方 DEF–
	土属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	
クル－インパクト	LV46 黑暗骑士（女）/LV46 枪兵（男）/LV36 怪盗	左右 / 一定几率敌方 MDF–
	LV43 吟游诗人（女）/LV50 迷宫大师（女）	

团队技能名称	成员要求	攻击方向 / 属性 / 效果
クロスエッジ	LV17 佣兵 /LV29 游侠	前后右 / 一定几率敌方 ATK–
	LV15 圣骑士 /LV9 黑暗骑士 /LV8 枪兵 /LV10 怪盗	
ショルトスイング	LV1 剑士	前右 / 火 / 一定几率敌方麻痹
	火属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	
ジャベリンストライク	LV27 枪兵	全方向 / 一定几率敌方 SPD–
	LV7 剑士	
スケ－ルク－プ	LV15 猎人	后左右 / 一定几率敌方 SPD– & MAT–
	LV5 盗贼	
スラッシュダンス	LV24 魔法骑士 /LV41 游侠	全方向 / 我方 ATK+
	LV50 忍者 /LV50 欺诈师	
タメ－ジコンバ－ト	LV50 赌徒	前 / 一定几率吸收敌方 HP
	LV45 歌姬	
トライスティ－ル	LV10 盗贼	前 / 高等几率偷得物品
	LV10 忍者	
	LV11 欺诈师	
ニンジャスタ－	LV10 忍者	全方向
	LV11 欺诈师	
狙い击ち	LV7 枪手	前 / 狙击
	LV42 猎人	
バレットスト－ム	LV24 以太狙击手	前左右 / 一定几率敌方混乱
	LV33 圣枪手	
	LV36 星枪骑士	
フィア－ワルツ	LV10 魔女	前 / 一定几率敌方昏迷
	LV10 歌姬	
フォトンダイバ－	LV44 圣骑士 /LV18 黑暗骑士 /LV46 枪兵（女）	前后 / 光 / 所在队伍 SPD+
	光属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	
ブラインドバスタ－	LV19 弓箭手	前后 / 狙击
	LV16 商人 /LV30 迷宫大师	
プレゼントキャッチ	LV8 商人	前 / 一定几率获得礼物和饰品
	LV12 格斗家	
ベノムヴァレスタ	LV4 格斗家 /LV7 狂战士 /LV31 忍者（男）	前 /“毒”状态附加 / 一定几率吸收敌方 HP
	暗属性 LV1 魔法师 /LV1 魔女 /LV1 占星术士	
マトリチエンジ	LV10 迷宫大师	前 / 一定几率获得套娃
	LV49 怪盗	
ライトプレイス	LV25 圣骑士	前 / 物理障壁
	LV24 狂战士	

被动技能

团队技能名称	成员要求	效果
アイテムマスタ－	LV8 商人	缩短使用道具后到再次行动的时间
	LV8 商人	
	LV8 商人	
アイドルユニット	LV10 歌姬	MDF+/LUC+
	LV10 歌姬	
	LV10 歌姬	
アウトサイダ－ズ	LV27 黑暗骑士	LUC+/ 迷宫中不容易被魔物发现
	LV11 欺诈师	
	LV23 赌徒	
エ－テルの申し子	LV24 以太狙击手	TEC+/ 麻痹抗性 +
	LV24 以太狙击手	
	LV24 以太狙击手	
エイミング	LV7 枪手	TEC+
	LV7 枪手	
	LV7 枪手	
黄金铳士の气迫	LV33 圣枪手	TEC+/ 混乱抗性 +
	LV33 圣枪手	
	LV33 圣枪手	
カリスマユニット	LV10 歌姬	MAT+/MDF+/LUC+
	LV10 吟游诗人	
	LV10 吟游诗人	

团队技能名称	成员要求	效果
ガンナ－ズ	LV7 枪手	ATK+/TEC+
	LV24 以太狙击手	
	LV33 圣枪手	
起死回生	LV9 格斗家	战斗中受到致死的伤害时，可以有一次以 1 点 HP 的状态存活
	LV9 格斗家	
	LV9 格斗家	
キズナの使者	LV49 怪盗	KP 取得率 +
	LV49 怪盗	
	LV49 怪盗	
胁威への耐性	LV16 游侠	毒抗性 +/ 麻痹抗性 +
	LV16 游侠	
	LV16 游侠	
器用さの达人	LV35 魔法骑士	TEC+
	LV16 锻造师	
	LV8 商人	
斩り入み部队	LV7 剑士	ATK+/DEF+/SPD+
	LV10 佣兵	
	LV10 佣兵	
クロ－ズ	LV9 格斗家	SPD+/TEC+/ 减少受到的伤害
	LV10 忍者	
	LV24 狂战士	

团队技能名称	成员要求	效果
咒诅对抗	LV15 术士 LV15 术士 LV15 术士	MAT+/MAD+/ 封印抗性 +
坚牢の阵	LV25 圣骑士 LV25 圣骑士 LV25 圣骑士	DEF+/MDF+
忍小队	LV10 忍者 LV10 忍者 LV10 忍者	SPD+/ 麻痹抗性 +
集团战のコツ	LV7 剑士 LV7 剑士 LV7 剑士	ATK+/DEF+
集中力	LV8 弓箭手 LV8 弓箭手 LV8 弓箭手	TEC+/TEC 抗性 +
信仰心	LV8 牧师 LV8 牧师 LV8 牧师	混乱抗性 +
ステルスマスタ－	LV10 迷宫大师 LV10 迷宫大师 LV10 迷宫大师	迷宫中不容易被魔物发现
圣者の行进	LV25 圣骑士 LV25 圣骑士 LV8 牧师	DEF+/MDF+/ 减少受到的伤害
速击部队	LV7 枪手 LV8 弓箭手 LV8 弓箭手	SPD+
宝は见逃さない	LV10 盗贼 LV10 盗贼 LV10 盗贼	战斗后获得物品的几率上升
的确な一击	LV42 猎人 LV42 猎人 LV42 猎人	TEC+
敌はカネなり	LV10 盗贼 LV8 商人 LV10 迷宫大师	增加战斗后入手的金钱
斗争本能	LV24 狂战士 LV24 狂战士 LV24 狂战士	ATK+
トリオ･ザ･ランス	LV25 圣骑士 LV27 枪兵 LV49 怪盗	ATK+
ハ－モニ－トリオ	LV10 吟游诗人 LV10 吟游诗人 LV10 吟游诗人	MAT+/LUC+
不退转の阵	LV27 黑暗骑士 LV27 黑暗骑士 LV27 黑暗骑士	DEF 抗性 +/MDF 抗性 +
フルバレッツ	LV36 星枪骑士 LV24 以太狙击手 LV33 圣枪手	ATK+/TEC+
二操流	LV35 魔法骑士 LV35 魔法骑士 LV35 魔法骑士	ATK+/MAT+
防腐处理	LV16 锻造师 LV16 锻造师 LV16 锻造师	ATK 抗性 +/DEF 抗性 +
星神に愿いを	LV23 赌徒 LV12 格斗家 LV10 歌姬	LUC+/ 耗费 MP 减少
星神の加护	LV12 占星术士 LV12 占星术士 LV12 占星术士	MAT+/MDF+
トリッキ－ズ	LV11 欺诈师 LV11 欺诈师 LV11 欺诈师	SPD+/ 混乱抗性 +
マジカルガ－ド	LV10 魔女 LV10 魔女 LV10 魔女	MDF+
マジカルタブ－	LV15 术士 LV8 牧师	MDF+/ 魔法障壁
マジカルボイス	LV10 魔女 LV10 魔女 LV10 歌姬	SPD+/ 耗费 MP 减少
魔术の心得	LV7 魔法师 LV7 魔法师 LV7 魔法师	MAT+/MDF+
魔を操りし者达	LV7 魔法师 LV10 魔女 LV15 术士	TEC+/ 耗费 MP 减少
见切り	LV27 枪兵 LV27 枪兵 LV27 枪兵	SPD+
佣兵の战い方	LV10 佣兵 LV10 佣兵 LV10 佣兵	DEF+/SPD+
冷静な铳骑士队	LV36 星枪骑士 LV36 星枪骑士 LV36 星枪骑士	TEC+/DEF+/ 混乱抗性 +

P.S.

・单一队伍指的是我方任一队伍；所在队伍指的是拥有该团队技能的队伍。

・能力抗性，指的是这项能力因敌方或我方的技能而降低的几率。例如 MDF 抗性，即 MDF 被降低的几率。抗性越高，越不容易被降低。

・“狙击”的效果是会心一击几率高；“XX 障壁”为所在队伍前生成一个能抵挡攻击的屏障。

玩后感

本作 AVG 部分做得十分精细，不过缺少了一些变化，和普通的恋爱 AVG 还是有些差距。游戏难度不算高，但是前中后期的迷宫中的敌人级别相差比较大，还是需要玩家练练级的。后期职业集齐之后各种团队技能刷迷宫十分过瘾，但是刷出特殊职业需求的道具的过程十分考验玩家的 RP。不过，厂商已经公布了今后的付费 DLC 的内容，游戏中将追加新的任务，而报酬“恰好”就是入手率十分低的职业需求道具。刷得筋疲力尽的玩家不妨考虑一下。

文 阿鲁 美编 sienna



PSP		
S·RPG 丨战略角色扮演		
超级机器人大战 扩展行动（第三章）		
スーパーロボット大战 Operation Extend		
NBGI	日版	2013年8月22日
1人	6480日元	无对应周边
相关攻略：Vol.207、208		

《机战OE》的第三章于8月22日开始配信，废话不多说，赶紧开始我们的流程攻略吧。



关卡攻略

任务1 流转する战士达

胜利条件
1.击坠トールギス 2.击坠ミューカス·ゲート（我方增援登场后） 3.敌全灭（我方增援登场后）
败北条件
1.ヒイロ被击坠 2.我方母舰被击坠（我方增援登场后）
剧情特典
·ウイングガンダムゼロ与トールギス交战两次 ·ウイングガンダムゼロ初次和敌机战斗 ·トールギス初次和敌机战斗 ·エグザート初次和敌机战斗
可获得部件
ミューカスの粘液、ミューカスの甲皮、ミューカスの触手



开场是ウイングガンダムゼロ和トールギス的单挑战，在精神“不屈”的帮助下将トールギス的HP削减到一定程度后触发剧情，之后トールギス成为我方可控角色加入战斗。接下来要面对数量不少的敌人，其中ギガ·ネクトンα会使用地图武器，并且还会二连击，建议优先解决。另外需要尽快解决的是ミューカス·ゲート，否则敌人会不断增援。

任务2 机械化帝国、新たなる一手

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.拳一被击坠
剧情特典
·ゴウザウラー初次和敌机战斗 ·ライガー初次和敌机战斗 ·ダイテイオー初次和敌机战斗 ·ガンバルガー初次和敌机战斗
可获得部件
机械化兽の欠片、割れたFRP、欠けた制御チップ、焦げたバッテリー



刚开始我方只有ゴウザウラー和ライガー两台机体，其中ライガー的攻击距离较短，冲在前面很容易出现不能还击的情况。敌人都是杂兵，实力较弱，再加上我方两台机体都可以通过合体或变身来全回复，因此几乎没有压力。第三回合敌我增援登场，我方增援的两台机体在地图的另一侧，都是血多皮厚且能合体的大家伙，清理杂兵不在话下。

第10话

任务1 邪神の气配

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.剑被击坠 2.虎太郎被击坠 3.我方母舰被击坠（我方增援登场后） 4.エグザート被击坠（我方增援登场后）
剧情特典
·ガンバルガー初次和敌机战斗 ·ライガー初次和敌机战斗 ·スコープドッグTC·RC（キリコ）初次和敌机战斗 ·ガンダムEz8初次和敌机战斗 ·エグザート初次和敌机战斗
可获得部件
ミューカスの粘液、ミューカスの甲皮、恶意の爪、恶意の欠片、マッスルシリンダー



刚开始我方只有ガンバルガー跟ライガー两台机体分处地图左右两侧，前期杂兵能力不高，




将它们削减到2架机体时触发剧情，大量敌增援与我方部队出现。我方部队出现的位置在地图左下，建议一开始就让2架机体往这个方向前进，以免敌增援出现后被包围。再次将敌人数量削减到两架机体后，敌增援在地图中央位置出现，不过依旧是杂兵规格，轻松全灭敌人后过关。

任务 2 地底のミューカス・ゲート

胜利条件
1.敌全灭 2.一次攻击对ミューカス・ゲート造成8000以上的伤害（完成胜利条件1后）
败北条件
1.剑被击坠 2.エグザート被击坠
剧情特典
・ライガ–初次和敌机战斗 ・エグザート初次和敌机战斗 ・强化型レイズナ–初次和敌机战斗 ・キングスカッシャ–初次和敌机战斗
可获得部件
ミューカスの触手、ミューカスの甲皮、恶意の爪、恶意の牙、恶意の欠片、

关卡要点

开场时敌人位处高台，我方机体身处的平台面积都比较小，建议此战尽量派小体型机体出战。虽然有传送门，但敌人不会随意出现增援部队，可安心将杂兵全歼并回复好后再对ミューカス・ゲート下手。攻击ミューカス・ゲート后触发剧情，敌增援出现且ミューカス・ゲート全回复，胜利条件变更。将杂兵解决后再攻击ミューカス・ゲート并达成8000以上伤害后再度触发剧情，敌增援出现且ミューカス・ゲート全回复，之后就可以安心全灭敌人了。

任务 3 使者との对话

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方母舰被击坠 2.エグザート被击坠
剧情特典
・イングラム1号机初次和敌机战斗 ・ファイナルダンク–ガ初次和敌机战斗 ・マクロス・クォ–タ–初次和敌机战斗 ・剧情后エグザート和敌机战斗
可获得部件
ミューカスの触手、ミューカスの甲皮、ミューカスの粘液、泛用素材



从本关起开始出现扎堆的敌人，在大地图界面会以数字表示，类似我方的小队系统。不过扎堆敌机的HP进行了整合，玩家需要更强的火力才能消灭该单位。将初期敌人削减过半后触发剧情，敌增援出现，其中有比较难对付的ギガ・ネクトンα和母舰，不过好在数量不多，各个击破即可。将敌方母舰的HP削减到一定程度后触发剧情，之后主角机增加新武器，敌方母舰HP小回复并追加增援部队，不过都是杂兵机，此时我方机体的气力差不多也都满了，直接碾压过去即可。

任务 4 アレックス夺取作战

胜利条件
1.经过3回合 2.敌全灭（完成胜利条件1后）
败北条件
1.クリス被击坠
剧情特典
・ガンダム和ゲルググ战斗 ・ガンダムEz8和ゲルググ战斗 ・NT–1アレックス和ゲルググ战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、精密フレ–ム素材、切れた动力パイプ



刚开始我方只有一架机体，站在原地不动等敌人冲过来靠反击来对付敌机即可。击坠两架敌机或第3回合结束时触发剧情，敌我双方增援出现，我方的NT–1アレックス和敌方所有ACE机体气力+20，此时建议以NT–1アレックス为核心，利用其高气力的优势使用最强武器秒敌，只要保证身边有足够的同伴进行援护防御就不存在危险。

任务 5 核攻击を阻止せよ

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方全灭 2.ムサイ进入指定区域
剧情特典
・ゴ–ショ–グン初次和敌机战斗 ・グレンラガン初次和敌机战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、超高张力钢の块、精密フレ–ム素材、强化フレ–ム素材、泛用素材、特殊な合成物质、电波吸收素材



这一关依旧存在真ゲッター无法出击的BUG。由于要阻止敌方母舰进入指定区域，因此必须深入敌群，此战建议派改造等级够高或耐打的大型机体出战。由于地图左上的母舰离指定区域较近，因此一定要将我方精神里有“加速”和“追风”的机体的初始位置安排在地图右上方，之后以最快的速度往左走干掉母舰就安全了。

任务 6 宇宙要塞ソロモン

胜利条件
1.击坠ビグ・ザム
败北条件
1.ビグ・ザム进入指定区域 2.我方母舰被击坠 3.アムロ被击坠
剧情特典
・我方所有机体和グワジン战斗 ・我方所有机体和ビグ・ザム战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、超高张力钢の块、泛用素材、精密フレーム素材

本关我方固定出战的机体为元祖高达小队和NT-1アレックス，比较好用的是两架高达，其他机体的机师如果没练级可以暂时充当盾牌，补给机建议不要轻易挂掉，否则很可能导致NT-1アレックス后期EN不够用。ビグ・ザム在前进途中会使用直线攻击范围的地图武器，不过会蓄力一回合，提前离开攻击范围即可。本关的战术是让两台高达主攻，前期清杂兵蓄气力，然后靠反击磨敌方母舰的HP，然后利用援护攻击强行干掉，没血了就回母舰补给。由于ビグ・ザム会每隔一回合使用一次地图武器，并且其自身移动速度很慢，我们有足够的时间跟它慢慢耗。



第 11 话

任务 1 方舟夺回作战

胜利条件
1.我方单位到达指定区域 2.经过5回合（我方单位到达指定区域后） 3.敌全灭（我方单位到达指定区域后）
败北条件
1.泉被击坠 2.キリコ被击坠
剧情特典
・リュ-ナイト・ゼファ-初次和敌机战斗 ・スコ-プドッグTC・RC（キリコ）和零式战斗 ・イングラム1号机和零式战斗 ・イングラム2号机和零式战斗
可获得部件
机械化兽の欠片、割れたFRP、欠けた制御チップ、焦げたバッテリ-



开场我方就处于被前后堵截的状态，建议先解决掉右侧的追兵后再往左走，需要注意的是右边的杂兵会自爆，尽量呈直线站位，让リュ-ナイト・ゼファ-站在最前方挡子弹，等到我方回合时用变身全回复保证0消耗。清理掉右侧杂兵后有足够的时间整备队伍，回复得差不多了就让キリコ到左边去吸引敌人火力，干掉左侧一个杂兵后出现敌增援部队，此时要立刻用可战战力堵住右边的路口并迅速灭敌，千万不要让泉处于敌人的攻击范围。接近目的地时敌方ACE机体“零式”出现，能力较强，建议用三架机体将其围住迅速干掉。到达目的地后地图右侧会出现增援部队，堵住路口坚持5个回合即可完成任务。

任务 2 暗に开く扉

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.エグザ-ト被击坠
剧情特典
・ガンバルガ-初次和敌机战斗 ・エグザ-ト初次和敌机战斗 ・真ゲッタ-初次和敌机战斗
可获得部件
机械化兽の欠片、机械化兽の破片、机械化兽の残骸、割れたFRP、焦げたバッテリ-、ミュ-カスの触手、ミュ-カスの甲皮、ミュ-カスの粘液、レアメタル含有物



难度较高的一关，等级不高或命中率较低的机体就不要派出来送死了。初期解决地图中央的

杂兵没有难度，将ミューカス・ゲート的HP削减到一定程度时敌增援出现，中央平台的四周各有一只ギガ・ネクトンα，建议将部队分成两路集中在中央平台的两个角落，等增援部队出现后以最快速度干掉两只ギガ・ネクトンα以保证安全。将敌人数量削减到一定程度后平台中央还会再追加两批援军，不过仅为杂兵级别，中间夹杂的自爆机器很讨厌，建议用地图武器快速清理。将ミューカス・ゲート击破后还会出现最后一批增援，尽量在回合开始时将其击破获得先手攻击敌人的机会。

任务 3 机械化帝国の巣窟

胜利条件
1.击坠制御ユニット 2.敌全灭（击坠制御ユニット后）
败北条件
1.拳一被击坠
剧情特典
・ゴウザウラー多次与敌机战斗 ・ゴウザウラー与ダークゴウザウラー战斗
可获得部件
机械化兽の欠片、机械化兽の残骸、割れたFRP、焦げたバッテリー、欠けた制御チップ、泛用素材



刚开始我方被敌人包围，并且左右两侧敌人的位置较高，需要用带“曲射”效果的武器才能打到。消灭一定数量的敌人后，敌方ACE机体ダークゴウザウラー和两台零式出现在任务目标附近，之后还会再出现两批杂兵增援，此时玩家的大部分机体应该已经到达高处平台了，兵分两路在平台左右两侧靠反击削减敌机数量。需要注意的是敌人第二批增援部队会在地图左侧出现，站位时尽量让有地图武器的机体站在此处，快速歼敌。ダークゴウザウラー的血量较多，建议派血量较多的大型机体去跟它耗，将杂兵全灭后再来对付它。最后将任务目标干掉后还会追加6台杂兵机，在己方回合先手搞定吧。



任务 4 特车二课と新战力

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.泉被击坠 2.太田被击坠 3.香贯花被击坠 4.バド被击坠（我方增援登场后）
剧情特典
・イングラム1号机初次和敌机战斗 ・イングラム2号机初次和敌机战斗 ・零式初次和敌机战斗
可获得部件
割れたFRP、焦げたバッテリー、欠けた制御チップ、超高张力钢の欠片



比较简单的一关，新机体“零式”用来清理杂兵问题不大，只要保护好イングラム1号机和2号机的安全即可。敌增援会在地图下方的路口登场，不过距离玩家初始位置较远，可以清理掉左右两侧的敌人后再去堵下方的路口。第二批敌增援出现时，グリフォン会作为我方增援登场，在歼灭敌人时要注意它的安全。

任务 5 Zの鼓动

胜利条件
1.击坠グワジン 2.我方母舰到达指定区域（完成胜利条件1后）
败北条件
1.经过8回合 2.我方母舰被击坠
剧情特典
・ガンダム初次和敌机战斗 ・ゴウザウラー初次和敌机战斗 ・百式初次和敌机战斗 ・Zガンダム初次和敌机战斗 ・ホワイトベース和敌机战斗（完成胜利条件1后）
可获得部件
强化フレーム素材、精密フレーム素材、非可燃性素材、电波吸收素材、超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、超高张力钢の块、硬质素材の欠片、泛用素材



8回合内达成胜利条件还是很轻松的，虽然沿途会出现敌增援部队进行阻挠，不过数量不多且能力较弱，用稍微改造过武器的机体攻击可以实现一枪一个。击坠グワジン后进入第二阶段，百式和Zガンダム加入我方，护卫母舰走到指定区域即可，虽然敌人增援部队很多，但由于没有回合数的限制，不用冲得太快，保证安全的同时还可以给不常用的机体练练级。

DLC 关卡 ソ－ラ・レイ阻止作战

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方母舰被击坠
剧情特典
・VF–25Fメサイア F初次和敌机战斗 ・リュ–メイジ・マジド–ラ初次和敌机战斗
可获得部件
泛用素材、电波吸收素材、超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、超高张力钢の块、精密フレ–ム素材、非可燃性素材、切れた动力パイプ、大型ジェネレ–タ–、辅助ISC、Eカ–ボンア–マ–



比较简单的道具回收关卡，敌人的强度不高，不过扎堆的敌人数量较多，敌增援中有两台ビグ・ザム，要做好援护防御和避开地图武器的准备。

第 12 话

任务 1 コロニ－の守护者

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.刹那被击坠 2.我方母舰被击坠（我方母舰出现后）
剧情特典
・ガンダムエクシア多次和敌机战斗
可获得部件
ア–マ–プレ–ト、割れたFRP、焦げたバッテリ–、超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、硬质素材の欠片、机械化兽の欠片、欠けた制御チップ



开场要面临1对4的局面，不过我方机体实力够强，加上“集中”后可轻松应对。击坠一架敌机后，敌我双方增援登场。接下来是一场硬仗，敌人会出现多次增援，第二次增援里有血多防厚的ダ–クゴウザウラ–，第三次增援时地图上会出现可回收道具。由于ダ–クゴウザウラ–出现后立即就会随杂兵一起发动进攻，因此我们几乎没有回复的时间，建议此战派遣2～3个大型机体来对抗敌人的强烈攻势。



任务 2 扫讨作战

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ヒイロ被击坠 2.我方母舰被击坠
剧情特典
・ウイングガンダムゼロ初次和敌机战斗 ・エグザ–ト初次和敌机战斗 ・シ–ルドライガ–初次和敌机战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、机械化兽の欠片、机械化兽の破片、割れたFRP、焦げたバッテリ–、特殊な合成物质、机械化兽の残骸、パワ–チップ、ENパック、欠けた制御チップ、强化フレ–ム素材

这一关敌人的增援部队数量不少，其中依旧包括耐打的ダ–クゴウザウラ–，不过所有增援部队出现的位置都在我方行进路线的前方，不存在被夹攻的危险，提前摆好防御阵型就能免除大部分危险。靠近ダ–クゴウザウラ–后立即集中火力将其击破，否则敌人的援军是会一直出现的。

任务 3 小惑星带に巣食うミュ－カス

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方母舰被击坠 2.エグザ–ト被击坠
剧情特典
・真ゲッタ–初次和敌机战斗 ・エグザ–ト初次和敌机战斗 ・ケロロロボMk Ⅱ初次和敌机战斗 ・グレンラガン初次和敌机战斗
可获得部件
ミュ–カスの触手、ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの粘液、レアメタル含有物、泛用素材、精密フレ–ム素材、硬质素材の欠片



击破任意敌机后，敌增援和传送门出现，我方前进时注意控制与敌机的距离，特别要注意对方的自爆单位。敌人的增援有限，可以等全歼敌人后再慢慢对付传送门。

任务 4 ルドルフ暗杀

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ロッソ被击坠 2.ヴィオ–ラ被击坠

剧情特典
・ロッソ初次和敌机战斗 ・ヴィオ–ラ初次和敌机战斗
可获得部件
ゾイドの欠片、ゾイドの破片



本关是2对5的局面，不过我方的机体实力较强，レドラ–的回避值较高，使用“集中”后基本不会被打中，レッドホ–ン带“押投”效果的武器能对地面单位额外造成1500的伤害，攻击时以该武器为主。

任务 5　苏る魔兽

胜利条件
1.击坠ジェノブレイカ–
败北条件
1.バン被击坠 2.ア–バイン被击坠 3.ムンベイ被击坠 4.ロッソ被击坠（触发剧情后） 5.ヴィオ–ラ被击坠（触发剧情后）
剧情特典
・シ–ルドライガ–与ジェノブレイカ–战斗 ・触发剧情后シ–ルドライガ–与ジェノブレイカ–战斗 ・コマンドウルフ与ジェノブレイカ–战斗 ・グスタフMS与ジェノブレイカ–战斗
可获得部件
ゾイドの欠片、ゾイドの破片



这场战斗敌机的数量不多，不过其ACE单位ジェノブレイカ–的能力很强，不但可以二连击，还不受包围的影响，攻击力也非常强劲，我方建议派出血量较高的大型机体作战。将ジェノブレイカ–削减到一定程度后触发剧情，レドラ–和レッドホ–ン作为我方援军登场，再度将ジェノブレイカ–削减到一定程度后触发剧情结束战斗。

任务 6　壮烈！ジェノブレイカ－

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方母舰被击坠 2.バン被击坠
剧情特典
・シ–ルドライガ–与ジェノブレイカ–战斗 ・サイバスタ–与ジェノブレイカ–战斗
可获得部件
ゾイドの欠片、ゾイドの破片、ゾイドの残骸



将初期敌机削减到6架时出现敌增援部队，其中有不少扎堆的敌人，飞行单位的敌人回避值很高，会导致我方机师的SP有一定程度的消耗。再度将敌机削减到6架时，敌方ACE机体ジェノブレイカ–携带数台杂兵机登场。这次的ジェノブレイカ–血量再度提升，不过我方机体在前期战斗中累积的高气力是明显的优势，活用援护攻击能将我方的损伤率降到最低。将ジェノブレイカ–的HP削减到一定程度时触发剧情结束战斗。

第 13 话

任务 1　若き王の归还

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方母舰被击坠
剧情特典
・ガンダムEz8初次和敌机战斗 ・エグザ–ト初次和敌机战斗
可获得部件
ゾイドの欠片、ゾイドの破片、ゾイドの残骸



开场我方处于被围攻的状态，先后退，解决左右两侧的敌人后原地布阵，中途的敌增援出现在靠近敌方母舰的地图两侧，我们只要坚守阵地等着它们过来送经验即可。



任务 2　帝都炎上

胜利条件
1.击坠デスザウラ–
败北条件
1.バン被击坠 2.ア–バイン被击坠 3.ムンベイ被击坠 4.ゼロ被击坠 5.スザク被击坠

超级机器人大战 扩展行动

剧情特典
・我方全员与デスザウラ–战斗
可获得部件
ゾイドの欠片、ゾイドの破片、ゾイドの残骸、シェリルのディスク



敌方的巨型机器人デスザウラ–血量高达12万，而且还有威力高、范围大的地图武器，会导致任务失败的5架机体要是没怎么改造就尽量远离デスザウラ–，负责清理一下杂兵机体，实在想输出デスザウラ–也要保证有足够的防御系精神的支持。我方可派遣机体数量为3架，尽量使用改造度较高且血厚的机体出战，并且要挡住デスザウラ–的前进以保证固定出击的机体的安全。将デスザウラ–的HP削减到一半以下时触发剧情，它会回复48000点HP，之后再将其HP削减2/3触发剧情，然后它会再回复一次HP。此时我方主力成员的SP和EN基本消耗殆尽，让一架回避高的机体拖住デスザウラ–的行动，其他主力机脱离デスザウラ–的攻击范围进行回复，满状态后再围攻一次就能获得最终的胜利了。

任务 3　亡国の圣战士

胜利条件
1.敌全灭 2.击坠ズワウス（触发剧情后）
败北条件
1.ショウ被击坠
剧情特典
・ダンバイン与ズワウス战斗
可获得部件
ミューカスの甲皮、モンスカ–の欠片



很简单的剧情任务，我方虽然只有圣战士一台机体，不过其本身实力很强，对付初期的杂兵只需加上“集中”后冲到敌人堆里“开无双”即可，全灭杂兵后ズワウス登场，不过依旧被圣战士全面压制，将其HP削减到一定程度后触发剧情，ズワウス回复HP，再度将其HP削减1/3左右触发剧情结束战斗。

任务 4　コ–ディネイタ–

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.キラ被击坠 2.アスラン被击坠（アスラン登场后）
剧情特典
・ストライクフリ–ダムガンダム和ザクⅢ战斗 ・∞ジャスティスガンダム和ザクⅢ战斗
可获得部件
超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、ガンダリウムの欠片、ガンダリウムの破片、ガンダリウムの块、切れた动力パイプ

关卡要点

开场我方只有ストライクフリ–ダムガンダム一架机体，将敌方母舰击破或一定回合后，敌方ACE机出现，在此之前要尽量保证ストライクフリ–ダムガンダム一的HP在4000以上，这样才能比较安全地全灭敌人。击坠ザクⅢ后触发剧情，我方增援∞ジャスティスガンダム登场，ザクⅢ回复少量HP且少量敌增援出现，不过在我方两台实力强大的高达面前根本不够看。再度击坠ザクⅢ后所有敌人会撤退，留着最后再对付吧。

DLC 任务　夜鹰の梦

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ル–ジ被击坠 2.ロッソ被击坠 3.シュバルツ被击坠 4.ヴィオ–ラ被击坠
剧情特典
・我方全体初次和敌机战斗
可获得部件
ゾイドの欠片、ゾイドの破片、ゾイドの残骸、ハイパワ–ドライブ

关卡要点

比较简单的任务，敌人都是杂兵机且增援的数量不多，レドラ–的回避很高，并且有加速，让她去负责回收道具，其他人在原地布好阵型等敌人来自投罗网。





PSV

S・RPG | 战略角色扮演

超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀

スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神Ⅲ PRIDE OF JUSTICE

NBGI	日版	2013年8月22日
1人	6480日元	无对应周边

作为标准的Winky Soft式《机战》，《魔装机神》的难度并不低，经过了多年，系列最新作的《魔装机神3》也延续了这一传统，通过本作相信能勾起不少从Winky Soft时代过来的老《机战》玩家的回忆。

文 乌冬　美编 Juxi



基本操作

键位	作用
方向键/左摇杆	光标移动
右摇杆	转动地图，缩放地图大小
○	确定/调出主菜单（无选定目标时）/调出行动菜单（选定我方机体时）/查看敌机移动范围与能力（选定敌机时）
×	取消/跳过战斗动画（战斗中）/查看红色的专有名词的解释（对话中）
□	快捷键，可在システム→クイックコマンド中设定具体作用，包括无选定目标时（回合结束、检索、部队表、作战目的、中途存档、无功能）和选定目标时（精神、能力、无功能）/分段跳过战斗动画（战斗中）/精神多选（使用精神时）/使用精神（我方发起的攻击准备界面中）/查看武器性能（武器界面时）
△	交换机体的位置（出击准备时）/查看以前对话（对话中）
L/R	切换我方可行动单位（大地图界面时）/切换攻击目标（选择攻击目标时）/切换机体行动（敌方发起的攻击的准备界面中）
START	自动配置出击单位（出击准备时）/显示单位HP槽（大地图界面时）/切换我方或敌方部队列表（部队表界面时）
SELECT	各画面的操作说明



特殊操作

键位	作用
△+（L/R）	快速选定敌方机体
R+○	加快剧情对话速度
R+START	直接跳过剧情对话
R+L+SELECT+START	快速复位游戏（此时按住START或SELECT键不放可快速读档）
△+方向键	加快光标移动速度

方向补正

系列的一大特色就是地图上的单位都有着方向概念，当单位交战时，被攻击方的所面朝的方向会对双方的攻击力和命中率产生影响。单位在移动结束时可以选择所面朝的方向，相对攻击方的位置，防御方的方向分为正面、侧面和背面三种，攻击时要尽量选择敌人的侧面和背面进行攻击，而防御时也是一样，应尽量减少把侧面和背面暴露给对方。

	攻击方		防御方	
方向	命中率	攻击力	命中率	攻击力
正面	100%	100%	100%	100%
侧面	120%	110%	80%	100%
背面	150%	120%	50%	100%

Z.O.C

单位前后左右邻接的4个格子被称为Z.O.C（Zone of Control），只要对方进入这个区域，就算移动力还有剩余都会强制停下。Z.O.C可以说是方向补正的延伸，因为要绕到对方背后需要更多的移动力，好好利用这一点可以有效防止背后遭到攻击，同样敌方单位也有Z.O.C。

高度差

地图的高度差也会对攻击时的命中率产生影响，从高往低攻击时容易命中，相反，从低往高攻击时就命中就会变得困难。另外当双方的高度差在2以上时，格斗武器也会变得无法使用。



属性的影响

魔装机有风、火、水、地四种属性，不同属性之间存在着相克关系，具体关系为风→地→水→火→风，当有利属性攻击不利属性时伤害会上升，同样不利属性攻击有利属性时伤害则降低，而无属性的机体则不受相克关系影响。另外地形对不同属性的机体也会产生影响，在擅长的地形上时机体的回避、防御或攻击力能得到加成，不擅长的地形时则会减少。

气

气（PN）是机师的一项数值，作用是会对机体的HP、MG、装甲与移动力产生影响。机师升级时气也会增加，相应地机体能力也会跟着提高。另外使用部分武器时会需要消耗到气，消耗了气后机体能力也会随之下降，气减少后会每回合回复最大值的1/16。

精神

机师的SP可以用来使用精神，从而为自己或队友带来各种各样有利的效果，SP消耗的多少根据精神而异，一场战斗中用掉的SP不会回复，当每关过关时，没用完的SP会转换为PP。机师共可以习得的六个精神，前五个精神是固定的，第六个可以在所有精神中自由选择。

精神指令一览

名称	消费SP	效果	对象
集中	10	一回合内命中率和回避率上升30%。	自机
必中	12	一回合内命中率变为100%	自机
感应	13	一回合内命中率变为100%	我方指定一机
ひらめき	14	100%回避敌人攻击一次	自机
直感	15	同时使用必中和ひらめき	自机
隐れ身	15	1回合内不会成为敌人的攻击对象	自机
不屈	16	一次战斗所受伤害变成10	自机
铁壁	40	一回合内装甲变为3倍	自机
根性	10	回复最大HP值的30%	自机
ド根性	18	HP全回复	自机
信赖	17	回复最大HP值的30%	我方指定一机
友情	23	HP全回复	我方指定一机
补给	36	MG和弹数全回复，对象机师气力-10	我方指定一机
练功	34	回复最大PN值的50%	我方指定一机
爱	60	我方全员HP全回复	我方全体
手加减	4	可以击坠敌机的情况下留下10的HP，只限比自己等级低的对手	自机
狙击	12	射击武器射程+2（地图武器除外）	自机
突击	24	非移动后使用武器可以移动后使用	自机
热血	36	下次对目标攻击产生的伤害变为2倍，魂优先	自机
魂	48	下次对目标攻击产生的伤害变为2.5倍	自机
勇气	55	同时使用热血、必中、加速、气合和不屈	自机
加速	6	机体移动力+3	自机
突破	10	移动不受敌人ZOC影响	自机
后援	22	下次战斗获得的PP变为2倍	我方指定一机
应援	24	下次战斗获得的经验值变为2倍	我方指定一机
祝福	26	下次战斗获得的资金变为2倍	我方指定一机
幸运	30	同时使用应援和祝福	自机
气合	20	气力+10	自机
激励	45	气力+10	我方指定一机
脱力	25	敌方气力+10	敌方指定一机

特殊技能

本作的特殊技能系统相比2代做了一定改动，虽然也是像强化芯片那样可为机师自由装卸，不过事先得用机师点数（PP）习得该技能，PP和经验值一样通过击坠敌人获得，还有每关过关时没用完的SP会转换为PP。另外机师刚开始可习得的技能很少，随着等级的提升技能的选择也会逐渐变多，同时决定技能数量的格子也会增加，最多可装4个技能。

强化芯片

本作的强化芯片获得方法类似《机战》正统作品中的SR点条件，需要完成部分关卡中的附加条件才能获得。获得芯片的附加条件会在攻略列出，部分比较难获得的芯片也会给出攻略法，方便玩家参考。

强化芯片一览

名称	效果
アドオンシールド	最大HP+500
シールドエンハンサー	最大HP+1000
マジックコンデンサー	最大MG+50
マジックアキュムレーター	最大MG+100
リアクティブアーマー	装甲+100
モジューラーアーマー	装甲+200
ベクターノズル	移动力+1
アクセラレイター	移动力+2
HPリカバリー	每回合回复最大HP值的10%
MGリカバリー	每回合回复最大MG值的10%
プラーナサーキュレーター	最大PN+50
プラーナレゾネーター	最大PN+100
プラーナシールド	来自敌人的伤害减轻30%
エクステンダー	射击武器弹数+2
エーテルチャフ	敌人命中率减少20%
エネミーダウザー	地图武器不会伤及我方单位
バイタルブースト	出击时气力+5
バイタルジェネレーター	出击时气力+10
风の加护	对地属性攻击力+10%，对炎属性攻击力-10%（风属性专用）
炎の加护	对风属性攻击力+10%，对水属性攻击力-10%（火属性专用）
水の加护	对火属性攻击力+10%，对地属性攻击力-10%（水属性专用）
大地の加护	对水属性攻击力+10%，对风属性攻击力-10%（地属性专用）
HPリペア	自机HP全回复
MGリペア	自机MG全回复
PNリペア	自机PN全回复
SPリペア	自机SP全回复
カートリッジ	自机弹药全回复
精灵石	自机HP、MG、PN、SP、弹药全回复
フォーリーフィールド	攻击率、防御率、回避率的地形补正效果无效化
PPゲイン	击坠敌人时获得的PP变为2倍

精灵凭依

部分魔装机神级别的机体当气力达到一定时可以使用精灵凭依（ポゼッション），精灵凭依后机体的HP、MG和PN会全回复，同时武器的性能也会大幅强化。精灵凭依所需的气力最低为30，这时使用精灵凭依的话状态可以持续一回合，40为持续两回合，50为持续三回合，当时限到了后就会自动解除。



关卡攻略

流程表

<table>
<tr><th>话数</th><th colspan="6">关卡名</th></tr>
<tr><td>第1话</td><td colspan="6">それぞれの思惑</td></tr>
<tr><td>第2话</td><td colspan="6">父と、姉と、弟と</td></tr>
<tr><td>第3话</td><td colspan="6">翁宴の后に</td></tr>
<tr><td>第4话</td><td colspan="6">忍び寄る刃</td></tr>
<tr><td>第5话</td><td colspan="6">野兽VS猛兽！？</td></tr>
<tr><td>分支</td><td colspan="2">对话选项选“なんでもない”进入以下的A路线</td><td colspan="2">对话选项选“ラングランが气がかりだ”进入以下的B路线</td><td colspan="2">对话选项选“シュテドニアスが气になる”进入以下的C路线</td></tr>
<tr><td>第6话</td><td colspan="2">混乱の始まり</td><td colspan="2">ラ-ブァナの继承者</td><td colspan="2">ブラ-ナ增幅装置</td></tr>
<tr><td>第7话</td><td colspan="2">ジノとエル・バドレル</td><td colspan="2">ハ-ドラック・ミッション</td><td colspan="2">ギンギン・チュ-ン</td></tr>
<tr><td>第8话</td><td colspan="2">非道なる探究者</td><td colspan="2">エランの忧郁</td><td colspan="2">立ち塞がる双子</td></tr>
<tr><td>第9话</td><td colspan="2">ポリティカル・ポリュ-ション</td><td colspan="2">ラングランへの疑念</td><td colspan="2">レミアとヤンロン</td></tr>
<tr><td>第10话</td><td colspan="2">ロザリ-とムデカ</td><td colspan="2">防卫线、客来たりて</td><td colspan="2">プロポ-ズは突然に</td></tr>
<tr><td>第11话</td><td colspan="2">敌か味方か！？エル・バドレル</td><td colspan="2">トレイス出击</td><td colspan="2">ファイア&ファイア</td></tr>
<tr><td>第12话</td><td colspan="6">手负いの翼</td></tr>
<tr><td>第13话</td><td colspan="6">追迹者エラン</td></tr>
<tr><td>分支</td><td colspan="3">第5话的分支选的是A或C路线&第5话的分支选的是B路线但没有满足条件</td><td colspan="3">第5话的分支选的是B路线&13话过关时女性机师等级大于男性机师&トレイス在12话和13话都有出击</td></tr>
<tr><td>第14话</td><td colspan="3">ワンダラ-・ワ-カ-</td><td colspan="3">めくるめくフィ-バ-タイム</td></tr>
<tr><td>第15话</td><td colspan="6">反アンティラス队发足</td></tr>
<tr><td>第16话</td><td colspan="6">テロネットワ-ク崩坏</td></tr>
<tr><td>第17话</td><td colspan="6">バ-ゼミュ-トとテロリスト</td></tr>
<tr><td>第18话</td><td colspan="6">グラギオスの凶兆</td></tr>
<tr><td>分支</td><td colspan="4">之前走A或B路线</td><td colspan="2">之前走C路线</td></tr>
<tr><td>第19话</td><td colspan="4">ネギラスを追う者达</td><td colspan="2">ファナティシズム</td></tr>
<tr><td>第20话</td><td colspan="4">ビスモル政权发足</td><td colspan="2">灾いを呼ぶ者</td></tr>
<tr><td>第21话</td><td colspan="4">偏屈爷さん</td><td colspan="2">非情の策士</td></tr>
<tr><td>第22话</td><td colspan="4">お宝骚动</td><td colspan="2">报复と报国</td></tr>
<tr><td>第23话</td><td colspan="4">对决、エル・バドレル</td><td colspan="2">炼金学协会からの使者</td></tr>
<tr><td>分支</td><td colspan="2">第5话的分支选的是A路线或第5话的分支选的是B路线但对话选项选“エランに协力しない”</td><td colspan="2">第5话的分支选的是B路线&之前エラン出场的关卡都他都生存&对话选项选“エランに协力する”</td><td colspan="2">无分支</td></tr>
<tr><td>第24话</td><td colspan="2">新たなグラギオス神殿</td><td colspan="2">执事とメイドとお坊ちゃま</td><td colspan="2">ポトミア州へ</td></tr>
<tr><td>第25话</td><td colspan="2">ネギラスの正体</td><td colspan="2">バ-ゼミュ-ト社の暗</td><td colspan="2">再会、ヅボルバ</td></tr>
<tr><td>第26话</td><td colspan="2">ありし日の思い出</td><td colspan="2">潜入任务</td><td colspan="2">内部告发</td></tr>
<tr><td>第27话</td><td colspan="2">ワッシャ-の真意</td><td colspan="2">ゼルヴォイドの谜</td><td colspan="2">暴走、ガッツォ-+</td></tr>
<tr><td>第28话</td><td colspan="2">祖父との诀别</td><td colspan="2">ソ-ンの目的</td><td colspan="2">↓</td></tr>
<tr><td>第29话</td><td colspan="6">教母の残影</td></tr>
<tr><td>第30话</td><td colspan="6">エルシ-ネの复仇</td></tr>
<tr><td>第31话</td><td colspan="6">怒りの炎</td></tr>
<tr><td>第32话</td><td colspan="6">テュッティの焦り</td></tr>
<tr><td>第33话</td><td colspan="6">マジョリティ・パレ-ド</td></tr>
<tr><td>第34话</td><td colspan="6">储からざる者食うべからず</td></tr>
<tr><td>第35话</td><td colspan="6">ド-ソンの野心</td></tr>
<tr><td>分支</td><td colspan="2">之前走A路线</td><td colspan="2">之前走B路线</td><td colspan="2">之前走C路线</td></tr>
<tr><td>第36话</td><td colspan="2">メフィルとツレイン</td><td colspan="2">灭ぼされし一族</td><td colspan="2">ラ-ダットの波澜</td></tr>
<tr><td>第37话</td><td colspan="2">家族の绊</td><td colspan="2">そこにあってはならないもの</td><td colspan="2">亚流者と信奉者</td></tr>
<tr><td>第38话</td><td colspan="2">目觉める大地</td><td colspan="2">执事の务め</td><td colspan="2">ヅボルバの想い</td></tr>
<tr><td>第39话</td><td colspan="2">ザム-ジュの传言</td><td colspan="2">エランの决意</td><td colspan="2">ド-ソン失脚</td></tr>
<tr><td>第40话</td><td colspan="2">清算の对峙</td><td colspan="2">最强を求めて</td><td colspan="2">要塞搜索</td></tr>
<tr><td>第41话</td><td colspan="2">ペンタルコス</td><td colspan="2">シュウの指す行方</td><td colspan="2">巨大要塞攻略战</td></tr>
<tr><td>第42话</td><td colspan="2">追怀に抱かれて</td><td colspan="2">师弟の对决</td><td colspan="2">虚荣の代偿</td></tr>
<tr><td>第43话</td><td colspan="2">-</td><td colspan="2">-</td><td colspan="2">爱憎の向こうに</td></tr>
</table>

注 C路线由于第二次分流时的关卡比其他两条路线少一话，所以流程表中C路线的第29话“教母の残影”实际在游戏中是28话，同理流程表中C路线这话以后的关卡话数比游戏中显示的都是加了1的，还有关卡总数量也是42话，参考攻略时需注意。

第1话 それぞれの思惑

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

过关

强化芯片

HPリペア、MGリペア

攻略要点

用来熟悉系统和操作的第一关，让リューネ负责较近的一架敌机，マサキ负责较远的两架敌机，积极反击很快就可过关。



第2话 父と、姉と、弟と

胜利条件	敌全灭
失败条件	レミア被击破

强化芯片获得条件

レミア击破3架以上敌机

强化芯片

アドオンシ−ルド

攻略要点

敌人虽然不强，不过数量较多，务必先让レミア和マサキ等人合流后再打。这关的芯片获得条件为レミア击坠3架以上敌机，用マサキ和ヤンロン削减敌人的HP，然后再让レミア击破会比较轻松。



第3话 飨宴の后に

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

ギド一开始孤军奋战，要撑到第四回合才会有我方援军，所以最好不要恋战，往我方援军出现的西南方向撤退，等和大部队合流后再反击。敌人的HP不少，要集中火力逐个击破，特别是要以ギド身边的敌人优先，以保证其安全。

第4话 忍び寄る刃

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

3回合内击破或击退バシュリエ

强化芯片

マジックコンデンサ−

攻略要点

第3回合我方才有增援，不过同时也有3回合内击破或击退バシュリエ的芯片获得条件，所以基本是不用指望增援部队能发挥多少作用的，一开始积极进攻就对了。バシュリエ的HP低于一定程度会撤退，要击破的话得利用必杀技，这里推荐ガエン的必杀技，只要把バシュリエ的HP削减到6000低一点，然后再用他的必杀技打侧面就可击破，所以此前要让ガエン多多击破敌机提升气力，同时等级最好能提升到3级。



第5话 野兽VS猛兽！？

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.我方任意1机被击破 2.我方全灭（敌方增援出现后）

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

初期的敌人很弱，全灭后我方初始位置的后方会出现敌增援，同时レミア的气力也会提升，不过由于她的机体和其他两架魔装机一样装甲很薄，被BOSS的必杀技打中都逃不了被秒的命运，所以不要冲得太前，尽量让两架魔装机神应战，特别是テュッティ的机体属性正好克制BOSS，等气力提升后就用必杀技击破吧。过关后有分支选项，选“なんでもない”进入分支A，选“ラングランが気がかりだ”进入分支B，选“シュテドニアスが気になる”进入分支C。其中分支B是三条路线中最难的，建议一周目先选其他两条。



第6话A 混乱の始まり

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.蓄电所被破坏 2.我方全灭

强化芯片获得条件

蓄电所的HP在25%以上过关

强化芯片

リアクティブアーマー

攻略要点

这关要保护蓄电所不被破坏，而且蓄电所的HP在25%以上过关还可获得芯片，所以要第一时间派移动力高的机体前往救援，剩下的机体则对付斜坡下的敌人。攻击蓄电所的敌人HP不少，光靠第一时间前往救援的机体是不够的，其他机体在解决了斜坡下的敌人后也要赶紧赶过去支援，并利用之前累积下来的气力放必杀技清敌。

第6话B ラ-ブァナの继承者

胜利条件	击破ゲオード
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

这条路线只有ザムジード一架魔装机神级别的机体，难度相比其他两条路线要难不少，最好在分路线前累积一些资金，对机体和武器进行适当的改造，还有记得把其他路线机体的强化芯片都转移到这条路线的机体身上来。关卡方面，敌人有地形优势，对我方相当不利，最好引到平台下方来再打。另外要注意敌人武器射程很长而且攻击力不低，HP低且无5格射程的机体不要靠得太前，否则只有挨打的份，不过还好我方有两架修理机，回复的压力不算太大，可以说是这条路线惟一的优势。

第6话C プラ-ナ增幅装置

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.炼金学协会支部 2.テュッティ或ヤンロン被击破 3.テュッティ被击破（敌方增援出现后）

强化芯片获得条件

炼金学协会支部不受到伤害的情况下过关

强化芯片

リアクティブアーマー

攻略要点

初期敌人的数量和HP虽然不多，不过攻击力非常高，建议让两架魔装机神在前面顶着打，魔装机在后方见缝插针，收拾残血的敌机。全灭初期敌人后左边会出现敌增援，增援会一起攻过来，基本没有重整态势的时间，之前受伤过多的机体要赶紧撤到后方，以免成为敌机的靶子，其余机体守着门口，保护炼金学协会支部不受到伤害。



第7话A ジノとエル・バドレル

胜利条件	1.击破コ-デック 2.敌全灭（敌方增援后）
失败条件	1.ジノ被击破 2.ジノ或コ-デック被击破（敌方增援后） 3.コ-デック被击破（我方增援后） 4.我方全灭（我方增援后）

强化芯片获得条件

4回合内ジノ击破コ-デック

强化芯片

ベクタ-ノズル

攻略要点

战斗前半段是ジノ和コ-デック的单挑，活用2格的武器进行侧面攻击，达成4回合内击破コ-デック的强化芯片获得条件是没有问题的。击破コ-デック后敌方增援出现，因为之前战斗中已经受了不少的伤害，这时只要原地待机即可，等3回合后我方增援就会赶到，而且我方出现位置正好在敌人的后方，从背后进行攻击很快就能全灭敌人。



第7话B ハ-ドラック・ミッション

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.ギド被击破 2.ギド4回合内未脱离战场 3.ギド以外的我方单位全灭

强化芯片获得条件

过关时ギド仍留在战场

强化芯片

リアクティブア-マ-

攻略要点



这关需要保护受伤的ギド到达指定地点撤退，正常攻略的话不算太难，真正难的地方在于达成强化芯片获得条件，因为ギド不能在场上待超过4回合，也就是说要在4回合内敌全灭。如果决定要达成强化芯片获得条件，那就不用考虑撤退了，直接让ギド加入战斗，ギド的机体属性对有敌人有优势，而且回避也不低，稍微改造一下将是攻略的关键。战斗第一回合先用修理机帮ギド回复，第二回合就送上前线反击，等气力上升到可以使用ロングレールライフル就可一枪一个了。需要注意ギド机体的HP量得保持在一定程度，既是我方机体中最低的，这样敌机才会集中攻击他，但也不能低到被一击击破，如果敌方回合中被打中一次，接下来就得全力回避，等我方回合为他回复后下回合再继续反击。当然，这个打法最后还要看点运气，如果运气不好被连续打中就S/L吧。

第7话C ギンギン・チュ-ン

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

敌人会主动送上门，在出击位置附近迎击即可，由于杂兵只有4格的射程，ゲンナジー、プレシア和レミア等人的机体都可以轻松在其射程距离外狙击。惟一要注意的还是BOSS的必杀技，可用有属性优势的テュッティ引过来，然后再必杀技招呼。

第8话A 非道なる探究者

胜利条件	1.除了一般人以外敌全灭
失败条件	1.击破一般人 2.マサキ被击破

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

离我方最近的敌机是一般人驾驶的，不能攻击，需要绕过他攻击其背后的恐怖分子。恐怖分子的机体的攻击力都很高，虽然我方占据高地，但如果一架机体遭到集中攻击建议还是选择防御或回避。



第8话B エランの忧郁

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

5回合内击破ムデカ和マ−ガレット

强化芯片

ベクタ−ノズル

攻略要点

虽然エラン不是同伴，但他也会攻击敌人，可以击坠他打到残血的敌机来坐享其成。敌方两架ACE机的攻击力都不低，而且有移动后可攻击5格的武器，HP低的单位不要靠近，特别是修理机，建议改造一下修理机的HP和把加HP上限的芯片装上，让敌人的攻击目标转移到其他有一定战斗力的单位身上。



第8话C 立ち塞がる双子

胜利条件	敌全灭
失败条件	テュッティ被击破

强化芯片获得条件

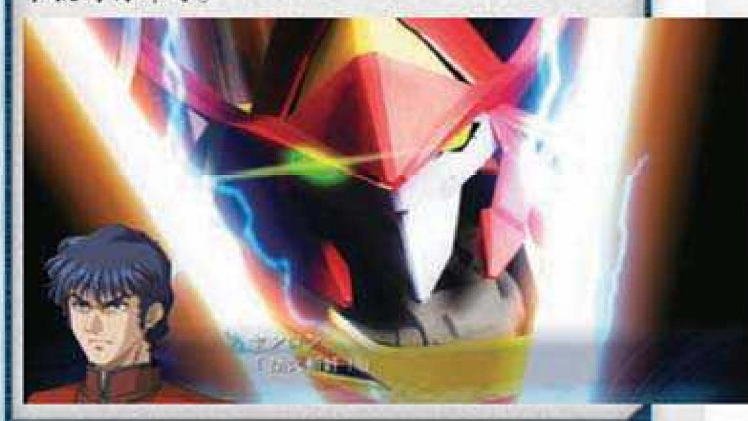
不与ニコ、リコ发生战斗过关

强化芯片

ベクタ−ノズル

攻略要点

敌人杂兵都为水属性，レミア和ヤンロン的火机体一定要注意不要进入复数敌人的攻击范围，否则很可能被围攻至死。这里建议用テュッティ的机体作为前锋，虽然她被击破的话会Game Over，不过由于装了PN增幅装置，能力得到了大幅提升，而且机体还有HP回复能力，基本不会有危险。ニコ和リコ姐妹会在第五回合时撤退，专心对付杂兵的话基本是没有机会和她们交锋的，敌方BOSS会在第四回合敌方行动时出击，这时消灭杂兵已经累积了不少气力，用必杀技对付即可。



第9话A ポリティカル・ポリュ−ション

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

援军生存的情况下过关

强化芯片

カ−トリッジ

攻略要点

敌方的移动后攻击武器的射程很长，ファング和メフィル不要冲得太前，以免遭到集中攻击。第三回合敌方增援出现，而我方也有一个第三方单位作为增援，对话选第一项可让其变为临时可控制单位，第二项则是不受控制的我方单位，他机体的HP很多，要达成援军生存的情况下过关的芯片获得条件是不成问题的。

第9话B ラングランへの疑念

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.フリングホルニV被击坠 2.フリングホルニV以外的我方单位全灭

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

这关需要保护无法移动的母舰不被击坠，因为敌人有地形优势，与其等他们送上门，不如主动出击，尽快离开地势低的区域。注意在第一个平台时要尽量贴着外围走，以防遭到高处敌人的狙击，当来到较为平坦的区域后就可将敌人引下来逐个击破了。

第9话C レミアとヤンロン

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.レミア被击破 2.レミア以外的我方单位被击破

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

レミア一开始会变为NPC，不受我方控制，而且她之前还因为剧情还受了伤，放任不管的话到了敌方回合就会成为集中攻击的目标，不出两招就会被击坠。为了保住她，得有个比她HP还低的单位来吸引火力，最安全的方法是用ガエン的傀儡作为替死鬼，虽然以傀儡的HP挡不了多少枪，不过火力已经分散了不少，其他机体则抓紧时间消灭敌机和帮レミア回复。





第10话A ロザリ-とムデカ

胜利条件	敌全灭
失败条件	ロザリ–或リュ–ネ被击破

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

ムデカ是不受控制的我方单位，他击坠的杂兵是没有经验值和赏金的，所以最好将リュ–ネ机体的武器改造一下，抢在他前面将杂兵击破。第三回合双方的增援赶到，合流后把剩余敌人全灭即可过关。

第10话B 防卫线、客来たりて

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.格纳库被破坏 2.我方全灭

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

敌人并不算太强，占据高地迎击即可。全灭第一波敌人后还会追加一波敌人，不过同时我方也会有マサキ作为增援登场，而且最初出击的单位的气力也累积得差不多了，可以用各种强力武器快速击破敌人结束关卡。

第10话C プロポ-ズは突然に

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.テユッテイ或ズボルバ被击破 2.我方全灭（我方增援后）

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

我方占据了高处和有利地形，先守住军事设施等敌人送上门，第三回合双方都有增援出现。这关临时加入的ゾボルバ击破敌机是没有金钱和经验的，所以只负责削减敌人的HP就好，击破还是留给我方。



第11话A　敌か味方か!? エル・バドレル

胜利条件	1.到达指定区域 2.敌全灭（敌方增援后）
失败条件	1.エル・バドレル到达指定区域 2.我方全灭

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

这关要和第三方势力竞速，看谁能先到达指定区域。沿路设有不少炮台，只要进入其射程范围就会每回合受到少量的伤害，不过由于要赶路，不建议为了破坏炮台而停留，使用可移动后攻击武器能清多少是多少就行。指定区域前有不少敌人把守，同样先把挡路的消灭即可，因为到达指定区域后胜利条件就会改成敌全灭，同时我方开始的位置会出现少量敌增援。注意第三方势力无论是战力还是数量都要多于我方，不想经验值和资金被抢就得积极进攻。

第11话B　トレイス出击

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

3回合内击破ゲオード和全部继承者

强化芯片

カートリッジ

攻略要点

这关的强化芯片获得条件也非常苛刻，要求3回合内击破ゲオード和他身边的杂兵，别看杂兵一开始只有两个，其实只要从第二回合开始每到敌方行动回合就会增加两个，如果击破速度赶不上增援速度，那3回合内要想打完是不可能的，而且更糟糕的是这关开头我方单位因为剧情关系HP和MG只剩一半，难度可想而知，所以没有强迫症的玩家建议无视这个条件吧，如果非要芯片不可的话，可参考以下的方法。

战斗前先对机体进行强化，サイバスター的ハイファミリア起码要有4段改造，ディスカッター改成虚空斩波后再改3段，并为机体装上加装甲和回复HP的芯片，ザムジード的ツインフラクチャー改满，并为机体装上加移动力和加HP上限的芯片。战斗开始后，第一回合先分别用芯片和精神将サイバスター和ザムジード的HP回满（要注意サイバスター的HP上限一定要比ザムジード低），接着サイバスター用了精神ひらめき后往前移动3格，ザムジード移动到它左手边的斜后1格，其他两机则不要进入敌机的攻击范围。敌方回合敌机会盯着攻击范围内HP最少的サイバスター来打，这时全部选择反击，因为是满HP和用了ひらめき，所以其中至少两次攻击都不用担心被击坠，剩下的一次就叫一下敌人打不中。第二回合让レオゲイラ移动到ザムジード的后方，ザイン移动到サイバスター的后方，如果サイバスター受了伤就顺便进行修理，接着サイバスター用根性（受了伤的情况下）和ひらめき后移动到3架敌机的中间用虚空斩波击破正前方的杂兵，ザムジード移动到ゲオード正面和其邻接击破另一架杂兵。第二回合敌方补充两架杂兵，同样サイバスター还是被集中攻击的目标，照旧都选反击并叫一次敌人打不中。第三回合サイバスター和ザムジード分别击破两架杂兵，而剩下的ゲオード先让ザイン用6格的武器远距离攻击，最后レオゲイラ上前用格斗击破。

解决了ゲオード和他的跟班后，战场会再追加两个BOSS级角色以及和之前一样的会在敌方行动回合补充的杂兵，不过两个BOSS只要HP低于一定程度就会撤退，并不难缠，最后把杂兵消灭就能过关。

第11话C ファイア&ファイア

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.ヤンロン或レミア被击破 2.ヤンロン和レミア以外的我方单位全灭 3.ヤンロン和レミア9回合内未到达指定区域

强化芯片获得条件

8回合内ヤンロン和レミア到达指定区域

强化芯片

カ–トリッジ

攻略要点

这关需要ヤンロン和レミア在9回合内赶到指定区域，如果8回合内达到条件还能获得强化芯片，因此时间非常紧，一开始两人就得马不停蹄往指定区域方向移动，我方其他单位则负责掩护。敌人不会主动出击，只会攻击进入射程范围内的目标，所以只需优先清理必经之路上敌人，保证道路畅通就可以了，而且在ヤンロン和レミア到达指定区域前全灭敌人是获得不了芯片的，等两人到达指定区域后再全灭敌人也不迟。



第12话 手負いの翼

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

敌人是老朋友晨明旅团，除了数量多了外基本没什么变化，而且我方三条路线也终于合流，强力机体非常多，占据高处后让魔装机神级别的机体在前面顶着就可以等敌人自己上门送死了。

第13话 追迹者エラン

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

エラン生存的情况下过关

强化芯片

エネミ–ダウザ–

攻略要点



敌人的攻击力非常高，而且第一回合就会全军出击，我方不能没有计划地胡乱进军，否则就是送羊入虎口。推荐用让ガエン或ベッキ–打头阵，两人一个有集中一个有铁壁，即使被围攻生存率也很高，而且还有强力的远程武器进行反击，一回合的反击下来可造成可观的伤害，然后轮到我方行动时再让主力机体压上，将受了伤的敌机逐个击破。エラン机体的HP很多，敌人不会攻击他，基本不用担心，但注意不要给他击坠敌机，以免浪费了经验值和资金。过关后有关卡分支，之前走的是A或B路线的话接下来会进入14话A，走的是B路线、过关时女性机师的等级大于男性机师、トレイス在12话和13话都有出击的话能进入14话B，否则还是进入14话A。

第14话A ワンダラ–・ワ–カ–

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

不Game Over的情况下击破5架デモンゴ–レム（金）
不Game Over的情况下击破10架デモンゴ–レム（金）

强化芯片

バイタルブ–スト
风の加护、炎の加护、水の加护、大地の加护

攻略要点

系列特色的赚钱关卡，只要留一架デモンゴ–レム不击破，这样从第七回合开始，地图最南边就会每回合出现一个含金量非常高的デモンゴ–レム（金），一共持续10回合，也就是一共10个。但要注意场上每次只能有一个デモンゴ–レム（金），如果没能在它出现的当回合击破，那下回合不会出现新的，所以要完成强化芯片获得条件的话得在它出现的位置旁待机，当它一出现就予以击破。

第14话B めくるめくフィーバータイム

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

不Game Over的情况下击破5架デモンゴーレム（金）
不Game Over的情况下击破10架デモンゴーレム（金）

强化芯片

バイタルブースト
精灵石

攻略要点

这关基本和14话A一样，不过出场单位是固定，而且没有修理机，要避免无谓的伤害，另外这关获得的强化芯片也要好一些。



第15话 反アンティラス队发足

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方母舰被击坠

强化芯片获得条件

第一回合击破ドーソン

强化芯片

エーテルチャフ

攻略要点

这个势力的敌人还是一如既往地强，不过这次他们被我方包围，我方有先手优势。强化芯片获得条件要求战斗开始的第一回合就击破ドーソン，ドーソン离我方的出击位置并不远，在出击位置的最右边配置几台远程射击机体就能进行狙击，然后让ヤンロン用了气合后从背后放必杀技解决他。第二回合母舰的后方会出现敌增援，不过母舰的HP很多，而且还有修理能力，基本不用担心，可以先将初期的敌人消灭干净再回防也不迟。



第16话 テロネットワーク崩坏

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方母舰被击坠

强化芯片获得条件

ゲオード、バッシュ、ドレル由我方单位击破

强化芯片

エクステンダー

攻略要点

这关是三方大混战，敌人有左边的晨明旅团和正面的恐怖分子，他们会互相攻击，可以利用这点等他们彼此之间打到半死后再坐享渔翁之利，不过这种放任他们自相残杀的打法也会损失不少资金和经验值，如不想造成这种就得积极进攻，这里用加了铁壁或集中的反击打法依然可以收到不错的效果，建议优先对付会先行动的恐怖分子，等打完恐怖分子累积了气力后对付晨明旅团也就是碾压了。



第17话 バーゼミュートとテロリスト

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方母舰被击坠

强化芯片获得条件

击破ドーソン

强化芯片

HPリカバリー、MGリカバリー

攻略要点

这关的地图为火山，溶岩付近和溶岩地形对火属性单位有不小加成，可以多派点出战。但同时也要注意非火属性单位在溶岩付近地形上不但会有负面修正，而且每回合还会受到少量伤害，行动时要尽量绕开这些地形。ドーソン会在第五回合我方增援登场时撤退，如果要达成强化芯片获得条件的话一开始就得往敌军的方向移动，第三回合起码要赶到两个熔岩池中间的窄道处或更前，这样第四回合才能攻击得到ドーソン。

第18话 グラギオスの凶兆

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.我方单位被击坠 2.我方全灭（我方增援后）

强化芯片获得条件

全灭杂兵

强化芯片

プラ-ナサ-キュレ-タ-

攻略要点



击坠初期杂兵后双方增援登场，敌方增援中虽然包括两架BOSS级机体，不过并不要求击坠，登场后的3回合他们就会撤退并过关，期间记得抓紧时间清理完杂兵来完成强化芯片获得条件。

第19话AB ネギラスを追う者达

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

开始并不用急着进军，因为第二回合双方增援就会出现，其中我方增援在初期出击位置的附近，可以合流后一起攻上去。敌人整体并不算太强，惟一要注意的就是BOSS的射程为7的可移动后攻击武器，很容易就能狙击我军的后方，修理机等HP少的单位记得要躲得远一点。

第19话C ファナティシズム

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.我方母舰被击坠 2.ヤンロン被击破

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

开始ヤンロン被敌人的自杀式攻击打到只有一半HP，需要先为他回复。接下来的战斗也要注意自杀式攻击，敌人使用这招的条件是当我方有两个或以上邻接他时，会对邻接的单位造成一半HP的伤害，不过这招并非移动后可攻击武器，所以敌人接近后及时消灭就不会有问题。



第20话AB ピスモル政权发足

胜利条件	击破バシュリエ
失败条件	1.首相官邸被破坏 2.我方全灭

强化芯片获得条件

首相官邸HP为100%的情况下过关

强化芯片

フォ-リ-フィ-ルド

攻略要点

这关需要保护首相官邸不被破坏，一开始可以兵分两路，移动力高的机体往官邸正面移动，堵住通往官邸的小路，另一队则对付东南面的敌人。第四回合双方迎来增援，我方的增援为不受控制的NPC，注意不要在他们攻击范围内留下残血的杂兵，以免造成资金和经验值浪费。

第20话C 灾いを呼ぶ者

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

敌我双方离得很近，离出击位置不出几步就是敌人的攻击范围，所以一开始最好原地待机，等敌人过来后，下回合我方再取得先手。战斗过程中可以逐渐把战线往右边挪，利用右边的高地来迎敌。

第21话AB 偏屈爷さん

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

7回合内敌全灭

强化芯片

PPゲイン

攻略要点

敌人本身并不算太强，只是占据了高地，使得命中率和回避率都有加成，应尽量将敌人引到平地上再打。这关没有增援，只要稳扎稳打，7回合过关是完全没有问题的。

第21话C 非情の策士

胜利条件	1.敌全灭 2.击破エウリードⅡ（敌方增援后）
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

レミア和シュテドニアス队长机战斗

强化芯片

フォーリーフィールド

攻略要点

敌人的射程相当有限，而且不会主动出击，利用这点我们可以在其射程外慢慢和他们耗。全灭初期敌人后在基地的建筑物前有一次增援，用同样的方法对付即可，虽然BOSS有一招7格的必杀技，不过PN消耗非常大，把这招耗完它就只剩一招射程1格的格斗武器，基本就是任人鱼肉了。

第22话AB お宝骚动

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

这关有不少水地形，水属性以外的机体的移动力会大幅下降，导致部队的整体推进速度落下不少，而且敌人还有高地优势，如果我方在渡河的阶段就被敌人拦截，那就避免不了要苦战了。所以战斗一开始就要让移动力高的机体尽快到达高处堵住敌人的前进路线，然后大部队再跟上。

第22话C 报复と报国

胜利条件	击破ロヨラ
失败条件	1.レッフエン被击破 2.我方全灭（用レミア说得レッフエン后解除）

强化芯片获得条件

用レミア说得レッフエン

强化芯片

PPゲイン

攻略要点

レッフエン一开始是NPC，用レミア说得就会变为可操作单位。初期敌人除了BOSS和他身边的护卫外其他的都很弱，不妨主动出击，尽快清理掉，以便迎接第三回合出现第三方势力。初期敌人和第三方势力是会互相攻击的，可以放着不管，让BOSS和护卫把PN用完，从而无法使用必杀技，这样等我们接近的时候就安全很多了。

第23话AB 对决、エル・バドレル

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

我方机体不被击坠的情况下过关

强化芯片

シールドエンハンサー

攻略要点

以前帮助过我方的エル・バドレル部队这次翻脸相向，对方每个人的实力都很强，即使是主力机体在面对他们时也不能大意。比较好的方法是让改满的魔装机神在前面顶着，熬过敌方回合后就集中攻击最近的那个，争取一回合能击破一架，这样越到后面就越轻松了。之前走B路线并且エラン出场的关卡都生存情况下这关过关后有分支选项，选“エランに协力する”依然是B路线，选“エランに协力する”则可以切换到A路线。



第23话C 炼金学协会からの使者

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

シモ-ヌ和ムデカ、マ-ガレット战斗

强化芯片

シ-ルド エンハンサ-

攻略要点

这关的地形对我方不利，应尽量在山路拐角的平地处进行战斗。第三和第五回合在敌方初期位置都会追加增援，但由于都是分批行动的，逐批消灭基本不会有太大的压力。

第24话A 新たなグラギオス神殿

胜利条件	击破ピレイル
失败条件	1.我方机体被击坠 2.マサキ使用精灵凭依 3.我方全灭（我方增援登场后）

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

我方初期只有4架机体，其他单位要过后才会赶来汇合，所以一开始可以先按兵不动，等敌人攻过来。第五回合我方增援登场时，敌人也正好被两边的水池绊住脚，将部队分成两拨分头迎击即可。BOSS和他的两个跟班都不弱，同样引下来会比较好打，引的时候要注意最好将BOSS和跟班分散开来，一来可以分散他们的火力，而且将两个跟班击破后，我们就可以上到这边的平台上，利用高台的地形优势迎击从另一边赶过来的BOSS。



第24话B 執事とメイドとお坊ちゃま

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

2回合内我方不被击破一架机体的情况下过关

强化芯片

マジックアキュムレーター

攻略要点



这关的杂兵都是强化过的，正常攻略并不难，不过要达成强化芯片获得条件的2回合内过关有一定难度，如果ミオ的击坠数已达到30机获得出场时气力加5的奖励，那可以尝试挑战。战前准备方面，ザムジード的武器カッシーニの间隙起码要有4段改造，并为机体装上加气力和弹药上限的芯片。由于气力奖励加芯片的效果，一开场就可以使用カッシーニの间隙，ミオ使用铁壁后攻击HP最多的火属性杂兵，其他HP比ザムジード低的单位要退到敌人打不到的地方，让ザムジード在敌方回合时遭到集中攻击并反击，这样一回合下来大部分杂兵都只剩下一击击破的血量，可以全军一起上来收拾战场。

第24话C ポトミア州へ

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点



和上一关相反，这关我方占据高处，开始先往西面的高台移动，然后等敌人自己送上门来就可以了。第三和第六回合分别都有敌增援，其中第六回合的出现在我方出击位置附近，和高台离得很近，出现后务必优先击破。

第25话A ネギラス の正体

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方母舰被击坠

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

相当简单的一关，敌人的数量并不多，而且还没有增援也没有强化芯片获得条件，全力进攻速战速决即可。

第25话B パ-ゼミュ-ト社の暗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

4回合我方行动内全灭初期敌人

强化芯片

モジュラ-ア-マ-

攻略要点

初期敌人只有杂兵，让主力机体的魔装机神在前面顶着，其他机体在桥附近迎击，4回合内达成强化芯片获得条件并不困难。全灭初期敌人后敌增援在东北面的登场，虽然其中有BOSS级机体，不过我方有高低差优势，而且还已经提升了气力，BOSS也不足为惧。

第24话A 新たなグラギオス神殿

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.我方全灭 2.州军机被击破（第三方势力增援后）

强化芯片获得条件

第三方势力HP在50%以上过关

强化芯片

マジックアキュムレ-タ-

攻略要点

第三回合我方出击位置的旁边会出现一架第三方势力的单位，需要保护他不被击坠，可以在军事基地一带布下防线进行迎击，注意BOSS的射程很长，得优先击破。

第26话A ありし日の思い出

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

由ギド击破ウエルスダイン

强化芯片

マジックアキュムレ-タ-

攻略要点

开始我军和敌军分隔在两岸，虽然敌军初期部队的数量很少，但第三回合地图东面就会出现大量的敌增援，所以建议过了桥后从左边走，在高台上摆好阵型等敌人过来。另外敌人的杂兵都是水属性，ザムジ-ド能派上大用场，建议关卡前对其进行一定的改造。



第26话B 潜入任务

胜利条件	敌全灭
失败条件	ギド或トレイス被击破

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

ギド和トレイス这关会驾驶特定的机体出战，记得把他们机体上的芯片换给别的机体。一开始先让两人往北面移动，和第三回合出现的我方大部队汇合，接着全员全速赶往西北面的高台，利用高低差优势应战，全灭敌人就可过关。



第26话C 内部告发

胜利条件	敌全灭
失败条件	ヅボルバ被击破

强化芯片获得条件

ヅボルバ击坠1架以上敌机

强化芯片

モジュラ-ア-マ-

攻略要点

我方的出击位置前方有一条很窄的桥过，如果想保险起见的话，可以全员退到地图最南边，让敌军攻过来，当他们堵塞在桥上后，就是我方发动好时机了。强化芯片获得条件方面，ヅボルバ有7格的可移动后攻击武器，虽然攻击力不高，但用来收拾残血的敌机还是很好用的。



第27话A ワッシャ-の真意

胜利条件	1.3回合内ファング生存 2.敌全灭（达成胜利条件1后）
失败条件	1.ファング被击破 2.敌人被击破 3.我方全灭（达成胜利条件1后）

强化芯片获得条件

ファング的HP在50%达成胜利条件1

强化芯片

モジュラ-ア-マ-

攻略要点

开始先让ファング使用集中并往西南方向逃离，坚持3回合后双方大部队赶到，同时ファング也会脱离战场。接下来的战斗速度是关键，得第一时间派主力机体前往森林和高台间的窄道拦截敌人，否则给敌人通过了这里的话就很难阻止其攻势，变得相当困难，而远程射击型机体可以往高处移动，从高台狙击敌人。





第27话B ゼルヴォイドの谜

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

这关两军中间的斜坡上方是迎击的好位置，摆好阵势等敌人过来即可，虽然期间会出现几次增援，不过数量还很少，而且还是分批行动的，只要及时消灭，不使敌人堆积起来就没有压力。

第27话C 暴走、ガッツオ-+

胜利条件	击破ガッツオ-+
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

5回合内敌全灭

强化芯片

アクセラレイタ-

攻略要点

ガッツオ-+不会出击，并且通往他所在区域的路还被杂兵挡着。杂兵每回合都会增援，如果想完成强化芯片获得条件，就得多利用援护攻击，一旦打出缺口后，主力机体就用加速或突破一口气冲进去攻击ガッツオ-+，只要击坠ガッツオ-+就算完成条件，不需按照作战目的所说那样敌全灭。

第28话A 祖父との诀别

胜利条件 1.4回合内说得ファング
2.敌全灭（完成胜利条件1后）

失败条件 1.不说得ファング迎来第五回合
2.マサキ、セニア、メフィル任一被击破
3.ファング被击破
4.除ファング以外的我方单位全灭（完成胜利条件1后）

强化芯片获得条件
由セニア说得ファング

强化芯片
アクセラレイタ-

攻略要点

这关的初期胜利条件是说得在地图中间不会动的ファング，记得由セニア来完成以获得强化芯片。其他机体往盆地两侧移动，对付不断逼近的敌人，其中西面在完成胜利条件1后会追加敌增援，分配兵力时可以往这边侧重一些，消灭两边的敌人后两队人马在中间合流，对付最后才出击的BOSS。

第28话B ソ-ンの目的

胜利条件 击破或击退ソ-ン

失败条件 我方全灭

强化芯片获得条件
由我方击破バシュリエ和ウ-フ

强化芯片
アクセラレイタ-

攻略要点

ソ-ン不会主动出击，可以先清理第三方势力提升气力，最后再对付它。第三方势力的多数杂兵都只有1格的攻击距离，用各种间接攻击招呼就对了，但要注意BOSS有6格射程的武器，清完杂兵后HP低的机体得尽量靠后。ソ-ン的机体有20万的HP，HP降到一半就会撤退。



第29话 教母の残影

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

强化芯片获得条件
击坠52架以上敌机

强化芯片
プラ-ナシ-ルド

攻略要点

这关开始只有4个杂兵，但只要不把敌人全灭，每逢奇数回召唤装置就会合召唤4架新的杂兵出来，一直持续到19回合，所以这关适合用来给板凳机体练级。第三回合我方有サフィ-ネ作为增援登场，她能力不算太强，注意不要靠太前。迎来20回合时召唤装置会在自毁的同时并一次性召唤20个敌人，只要把这些敌人全部消灭，强化芯片获得条件也就自然一并完成了。



第30话 エルシ-ネの复仇

胜利条件 击破エルシ-ネ

失败条件 我方全灭

强化芯片获得条件
无

强化芯片
无

攻略要点

一开始我方处于被包围状态，并且第三回合敌方行动时东北和西北面还会出现敌增援，所以原地迎击即可。BOSS的HP将近7万，不过对于现阶段的我方来说也不算什么了，加了热血必杀技打侧面或背面很快就能解决。

第31话 怒りの炎

胜利条件	击破エルシ-ネ
失败条件	1.ヤンロン或レミア被击破 2.我方全灭（我方增援登场后）

强化芯片获得条件

由ヤンロン击坠エルシ-ネ

强化芯片

バイタルジエネレ-タ-

攻略要点



一开始我方只有两架机，而且ヤンロン还因剧情导致气力-10，推荐先原地待机，等第三和第四回合的我方增援出现后再一起攻上去。敌人先头部队就有两个BOSS，其中バシュリエ会使用地图武器，一定要不惜精神先把她打倒，否则被她在人多的地方放了地图武器那就可不是开玩笑的。消灭了先头部队后接下来的战斗就相对轻松了，可以重整态势再迎击。

第32话 テュッティの焦り

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.テュッティ或ミオ被击破 2.敌全灭（我方增援登场后）

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

最初敌众我寡，先让テュッティ和ミオ往南面移动，和第三回合登场的我方大部队合流。这关的地势比较陡峭，与其贸然攻上山，还不如在平地上等敌人攻下来，敌人没有了高低差带来的命中和回避修正会好打很多。



第33话 マジョリティ・パレ-ド

胜利条件	击破フォ-ラン
失败条件	1.我方进入指定区域 2.我方全灭

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

这关地图上标示的区域不能够进入，推荐全军往高台的方向进军，虽然绕了一点路，但一来能绕过不能进入的区域，二来消灭了高台上的敌人后，还可以利用高台地形迎击剩下的敌人。

第34话 储からざる者食うべからず

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

由シノ击破エリック

强化芯片

プラ-ナレゾネ-タ-

攻略要点

这次晨明旅团的实力有了大幅提升，即使是杂兵的攻击力和防御力都非常高，要特别注意。第四回合敌方行动时地图的南面和西南面会出现敌增援，我方的推进路线可以稍微往北靠一点，利用高处优势来迎敌。BOSS的必杀技攻击力破万，主力机体被打中也是非死即伤，不过命中不高，用回避能力高的角色引过来后要一回合内击破，不能留到下回合。



第35话 ド-ソンの野心

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.我方全灭 2.我方母舰被击坠（我方增援登场后）

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点



我方的初期的机体出击在西北角，而第三回合才赶到的我方大部队出现在东南角，被分隔得相当远，所以这关的攻略关键就在于合流。当然，合流过程中少不了敌人的阻挠，除了初期部队外，二、四、六回合的敌方行动阶段都有敌增援，出现地点依次是南面、北面和东面，所以合流的地点最好选在中部。战斗前记得给初期的几架机体装上加移动力的芯片或技能，最好能有8或以上，战斗中以赶路优先，只打挡路或有威胁敌人，当成功合流后，以敌方增援的那点兵力是不足以对抗我方的主力部队的，消灭完就可专心等BOSS了。

第36话A メフィルとツレイン

胜利条件	1.ツレイン说得メフィル 2.敌全灭（完成胜利条件1后）
失败条件	1.メフィル或ロイズ被击破（完成胜利条件1后解除） 2.ツレイン被击破（完成胜利条件1后解除） 3.我方母舰被击坠

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

这关メフィル被敌方控制，需要先用ツレイン说得メフィル，由于未说得前不能击破BOSS，因此可以给ツレイン装上加移动力的芯片或技能，以求尽快完成目标。成功说得后胜利条件也会改为敌全灭，接下来就不用和BOSS客气了。

第36话B 灭ぼされし一族

胜利条件	1.击破ソ—ン 2.敌全灭（我方增援出现后）
失败条件	1.エラン被击破 2.ロスポ—ル被击破（我方增援出现后）

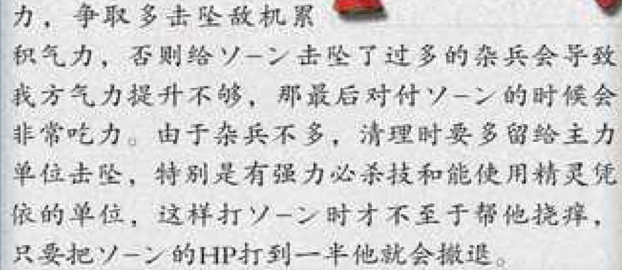
强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点



关卡前半是エラン和ソ—ン的单挑，ソ—ン的机体HP非常多，现阶段要打赢他是不可能，当エラン机体的HP降到一定程度就会发生剧情，エラン撤退的同时，我方增援和第三方势力的部队登场。后半ソ—ン依然会留在场上，而且这次他可是会主动出击了，我方要第一时间前往南面对付第三方势力，争取多击坠敌机累积气力，否则给ソ—ン击坠了过多的杂兵会导致我方气力提升不够，那最后对付ソ—ン的时候会非常吃力。由于杂兵不多，清理时要多留给主力单位击坠，特别是有强力必杀技和能使用精灵凭依的单位，这样打ソ—ン时才不至于帮他挠痒，只要把ソ—ン的HP打到一半他就会撤退。

第36话C ラ-ダットの波澜

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点



非常简单的一关，敌人不仅数量少，而且还非常弱，用来给板凳单位练级再好不过了。

第37话A 家族の绊

胜利条件	敌全灭
失败条件	ファング被击破

强化芯片获得条件

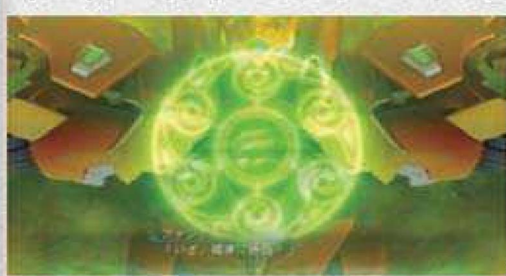
由ファング击破ベルガ

强化芯片

PNリペア

攻略要点

这关的杂兵HP很多，精神可以尽早使用，以减轻战斗压力。相反这关的BOSS却不怎么够看，



有了前面累积下来的气力，随便几个必杀技就能解决，不过要记得由ファング击破来完成强化芯片获得条件。

第37话B そこにあってはならないもの

胜利条件	1.敌全灭 2.击破マ-ガレット（敌方增援登场后）
失败条件	1.ギド或トレイス被击破 2.我方全灭（我方增援登场后）

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

开始我方只有ギド或トレイス，两人即使有一人培养过，要击坠面前的敌人并不难，如果没有的话就往西南面撤退，和第三回合登场的我方大部队汇合。全灭初期敌人后地图西面追加敌增援，利用高台地形优势迎击即可，注意增援里的マ-ガレット被击破后会复活一次。



第37话C 亚流者と信奉者

胜利条件	击破セウラント
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

ライコウ、ユノ-、スメラ三人和キガ战斗

强化芯片

PNリペア

攻略要点

这关的地图和第23话C一样，而形式也有点类似，都是我方处于低地势。开始同样是先往西边上山，在高处敌人射程够不到的平地迎击，这关的杂兵射程只有4格，可以说比第23话C要好打不少。BOSS中的セウラント被击破会使敌人全军撤退，之前记得让ライコウ、ユノ-、スメラ三人和キガ战斗，以完成强化芯片获得条件。



第38话A 目觉める大地

胜利条件	1.敌全灭 2.击破ビレイル（我方增援登场后）
失败条件	我方母舰被击坠

强化芯片获得条件

由ミオ击破ビレイル

强化芯片

SPリペア

攻略要点



开始我方只有少量的机体，不过敌人的先头部队很弱，直接上前迎击即可。第三回合双方增援登场，同时我方还有精灵凭依状态的ザムジ-ド，由于精灵凭依状态有时限，推荐让其西北方向移动，对付一会出现敌方第二次增援。BOSS被击倒后会复活一次，第二次记得由ミオ来击破来完成强化芯片获得条件。

第38话B 执事の务め

胜利条件	1.击破フォ-ラン
失败条件	1.エラン被击破 2.エラン以外的我方单位全灭（说得エラン后解除）

强化芯片获得条件

マサキ说得エラン

强化芯片

PNリペア

攻略要点

エラン一开始无法行动，需要用マサキ进行说得，这样他就会变为我方单位。敌人的数量很多，最好先引到平地上再打，注意击破BOSS就会过关，要资金和经验值的话记得先把杂兵全灭。



第38话C ヅボルバの想い

胜利条件	敌全灭
失败条件	テュッティ被击破

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

开始只有テュッティ一人，可以边回复边往东边移动，和我方接下来出现的增援汇合。增援需要テュッティ机体的HP低于一定程度以下或第三回合时才会出现，这时テュッティ的机体也会进入精灵凭依状态，如果此前テュッティ的机体已经改满，那可以直接应战，有条件的话再装上回复弹药的芯片，基本等不到我方增援赶过来，她一个人就可把敌人全灭。



第39话A ザム-ジュの传言

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方母舰被击坠

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

敌我双方分别位于盆地的东西两侧，而敌人会主动出击，我们只要稍微往前移动一点，等敌人下到盆地的中间处再发起进攻。全灭初期敌人后西南面会追加一批敌增援，其中包含了几个BOSS级角色，使用之前累积下来的气力放必杀技很快就能解决。

第39话B エランの决意

胜利条件	击破ド-ソン
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

不和ムデカ、ホルヘ、ニ-ナ发生战斗过关

强化芯片

SPリペア

攻略要点

第三势力的ムデカ、ホルヘ、ニーナ三人会主动攻击第二方势力，所以只要我们不主动攻击他们，要达成强化芯片获得条件是没有问题的，而且他们机体的攻击力都不低，可以好好利用一下。

第39话C ド-ソン失脚

胜利条件	击破ド-ソン
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

这关的敌人分为山崖上和山崖下两股势力，两方会互相攻击，如果不想经验值和资金被抢走，那就得优先消灭山崖下的敌军，这拨敌军的特点是杂兵比BOSS还强，前线的主力机体一定要活用ZOC巩固好防线，以防被杂兵突破危及到后方的修理机等单位。当等消灭了这拨敌军后，山崖上方的敌军也差不多下到平地来了。



第40话A 清算の対峙

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

和エル・バドレル部队的决战，除了5架BOSS级机体外，还有大量的杂兵，如果资金有剩余可以把主力机体的地图武器改满，用地图武器来清理杂兵会比较有效率。这关的地形对我方相当不利，无论走哪条路都无法避免被敌人居高临下地攻击，要尽快消灭正对面的部队占领的高地，然后堵住路口来迎击，不过这种打法对部队的整体移动力有一定要求，因为一旦有单位移动慢的单位拖后腿，就有可能被东面的敌军从山腰处拦截，所以出战的机体最好以移动力高的机体优先。

第40话B 最强を求めて

胜利条件	1.击破ロイズ 2.击破或击退ソ−ン（完成胜利条件1后）
失败条件	エラン、マサキ、オキュラ、セレマ任一被击破

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

一出来就要面对几个近3万HP的杂兵，在气力还不能使用必杀技的阶段比较吃力，建议用精神把气力提升上去，并活用援护攻击来增加伤害，只要把敌人的先头部队消灭，之后也就没难点了。注意ロイズ有魔法阵保护，只有エラン、マサキ、オキュラ、セレマ四人的攻击才能对其奏效。击破ロイズ后ソ−ン登场，虽然这次他也是HP低于一半就会撤退，不过现在我方也强化了不少，精灵凭依后用必杀技加援护攻击要击破他是完全可能的，如果ヤンロン机体的宝具・火凤青云剑已经改满，那他精灵凭依后一个人加魂打侧面或背后都有12万以上的伤害，连援护都不用。

第40话C 要塞搜索

胜利条件	全灭炮台以外的所有敌人
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

击破10座以上炮台

强化芯片

SPリペア

攻略要点

和40话B一样，开始几个杂兵非常棘手，精神就不用吝啬了，用气合把气力提升上去后就放必杀技轰吧，挨过这个阶段接下来的战斗也就比较轻松了。注意ピレイル的机体有地图武器，回合结束时不要在他附近留下残血的机体，否则他十有八九都会使用，把他击破后还会复活一次，不过也只是垂死挣扎而已。

第41话A ペンタルコス

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

由于敌人的先头部队会左右一起攻过来，我方也得分开两拨迎击，注意移动的时候不要太过靠近中央的高台，否则会遭到高台上的敌人的狙击。只要熬过开头一段路，后面也就没难点了。BOSS和两侧各4个守卫的杂兵是不会主动出击的，杂兵可以用7格的武器在远距离消灭，两边都消灭完守卫后先在BOSS的射程外集结，然后一起攻上去。



第41话B シュウの指す行方

胜利条件	击破シュウ
失败条件	エラン被击破

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

シュウ不会主动出击，需要我方攻过去。他的两招必杀技威力很高，不过消耗都很大，用不了几下就歇火了，趁这时围上去集中攻击即可。

第41话C 巨大要塞攻略战

胜利条件	1.破坏全部エネルギ-供给装置 2.全灭炮台以外的所有敌人（完成胜利条件1后）
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

这关开始只有6架敌机，不过要塞中却机关重重，除了墙上的炮台外，还有会阻挡我方前进的激光、一旦有复数目标进入攻击范围就会发射的大炮，攻略起来一点也不轻松。关卡的初期胜利条件为破坏大炮的能源供给装置，每门大炮都有3个能源，每破坏一个大炮的攻击范围都会缩小，破坏完3个就能使其无法发射。最初区域的能源供给装置在大炮旁边，不过区域正前方都是大炮的攻击范围，不能一起冲进去，先让部队在门口处待机，接着派移动力高的机体深入到敌人附近破坏掉激光发射装置，当两边的激光消失后，其他单位再一口气接近大炮把能源装置破坏。第二个区域能源装置和大炮是分离的，能源装置在更深入的区域内，而且还有门阻隔，同样为了不进入大炮的射程内先在中间的柱子后方待机，破坏掉两侧的激光发射装置后，派移动力有7格的单位前往两边破坏掉阻挡正面的激光发射装置，这样在柱子后方待机的单位方可绕过柱子来到大门前，破坏掉大门就能攻击到能源供给装置了。破坏掉所有能源供给装置后东北的区域会出现敌增援，所以可以先留下一个能源供给装置，等我方回复好并就位后再破坏，这样敌人一出现能对其迎头痛击。

第42话A 追怀に抱かれて

胜利条件	1.解除魔力结界 2.击破ワッシャ-（完成胜利条件1后）
失败条件	我方全灭

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

A路线的最终话，和上一关一样有左右两条路，并且两边的兵力都是相等的，不过这关的敌人很强，还是全军往一个方向走比较安全，等消灭了一边的敌人后，另一边也会自己送上门来。BOSS开始有结界保护，需要同一回合内击破他身边的3个杂兵，这样才能破坏结界。把BOSS击倒后他还会复活并变身，让3架魔装机神精灵凭依后放必杀技解决吧。

第42话B 师弟の对决

胜利条件	1.敌全灭 2.击破ソ-ン（完成胜利条件1后）
失败条件	エラン被击破

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

B路线的最终话，开始是三方势力混战，可以等他们打得差不多后再上去，否则HP普遍偏少的我方一过去就会成为众矢之的。击坠ピレイル后バシュリエ和ウ-フ两人也会撤退，如果感觉已经应付不过来，可以优先对付他。把两个势力消灭后ソ-ン登场，一同出现的还有フォ-ラン，不过只要击坠ソ-ン就可过关，精灵凭依后就用必杀技轰吧，他只有20万出头的HP，而且还不会玩复活的手段。



第42话C 虚荣の代偿

胜利条件	击破キガ
失败条件	1.テュッティ被击破 2.10回合内未救出テュッティ（救出テュッティ后解除）

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

テュッティ中了陷阱被困住，需要在10回合内把她救出，救出的方法是击破墙壁上的炮台，一扇墙壁上共有6座炮台，全部摧毁就能使这扇墙壁打开。一扇墙壁开启后可打通两条路，注意两边的通道打通后会出现敌增援，所以不想麻烦就只打通一边即可。另外当把一边的增援打完后，通往BOSS通道的墙壁也会自动打开，无需再摧毁炮台。



第43话C 爱憎の向こうに

胜利条件	1.敌全灭 2.击破セウラント（第一次击破セウラント后）
失败条件	1.テュッティ被击坠 2.使用精灵凭依（第一次击破セウラント后解除）

强化芯片获得条件

无

强化芯片

无

攻略要点

C路线最终话，BOSS的初期形态只有98000的HP，而且没有HP回复能力，不过它每回合都会吸收一个周围的杂兵来增加自己的能力，增加的能力包括HP、攻击力和防御力，所以战斗拖得越久BOSS就越难打，最好尽快击破。沿路的杂兵只要清理挡路的就行，如果怕不够气力，可以让气力不够的单位和BOSS战斗一次，这样能触发剧情使该单位气力得到10点的提升，但切记气力提升后也不要使用精灵凭依，否则直接Game Over。击破BOSS初期形态后，它会以第二形态在我方出击位置楼梯最下方平台复活，HP有250000，还有威力巨大的地图武器，不过这时不能使用精灵凭依限制也会得到解除，凭依后就用必杀技轰吧，不出几招就能击破。

通关特典 ·多周目继承获得资金（50%）、PP（50%）、击坠数 、隐藏武器、隐藏技能、特殊技能格数

玩后感

本作在画面上确实是下了一番工夫的，地图和机体的建模都非常精细，战斗动画也美轮美奂。流程方面单条路线虽然只有40多关，不过由于难度不低，一关下来的时间并不短，加上还有3条路线，耐玩度还是相当有保证的。



掌机王自由谈

玩是人的天性，无论年龄性别，玩游戏亦是如此，而不同的年龄、不同的社会经历，对玩游戏的方式亦有一定的影响，本辑“自由谈”，带来的是几个走上社会的玩家们的游戏生活简述，也算是一部分玩家游戏状况的缩影了。一起来看看吧。

机友小传

文 我是穷人

上幼儿园时我就已经开始接触游戏了，在那个游戏机还是奢侈品的年代，拥有游戏机的小朋友必定会成为班上或者邻居小孩的焦点，一台游戏机能让本来陌生的两个人在短时间内成为要好的朋友，如果朋友或者同学中有人拥有游戏机，相互之间还可以交换游戏，实现一份快乐多人分享。在网络还未普及的时代，机友一般都是由同班同学或者小区和大院的小伙伴充当，作为80后的游戏玩家，那是一段令人非常快乐和怀念的岁月。可惜随着年纪的增长，当年一起奋斗的好机友因为各种各样的因素一个个远离游戏，那些或拿着手柄，或站着围观、摩拳擦掌、大呼小叫的光景已一去不复返，当年的小玩家已经长大成人，甚至已经成家立室。对于早已经走进社会的我来说，爱玩游戏的属性也让我能够遇到几个同样爱玩游戏的机友。不过既然是在社会上认识的，这些机友便也不像早期那些同学或邻居那样单纯，他们来自各行各业，各有各的背景和故事。随着和他们一起游戏的时间越来越多，我开始慢慢了解他们作为游戏玩家的另一面，不有趣，但令我深有感触。于是，我有了为他们作个小传的想法，就有了这篇文章。

肥翔

肥翔，28岁，身高185，个体户。肥翔是他的外号，人肥，名字有个翔字，故有此外号。肥翔185的身高在朋友中可以算是鹤立鸡群了，再配上平头和那一脸络腮胡、一脸横肉、虎背熊腰，远看就像一黑帮老大。虽然不说话的肥翔样子挺凶，但其实他是一个很和善的人，和我们一起的时候总是嘻嘻哈哈，而且很会说话，在一帮机友里扮演着气氛调剂者的角色。法学专业毕业的他现在从事个体行业，为机关单位提供软件服务，和我一样都是动作游戏爱好者，和他结识是因为他在一个游戏群里号召群友购买《路易的鬼屋2》以后一起联机，而我刚好预订了这个游戏，我和他都是掌机控和《机战》饭，于是我们就成为了机友。

肥翔是个富二代，所以从小就不缺少玩具，富裕的家庭条件很好地支持了他的爱好。除了游戏外，肥翔也喜欢手办和模型，



还有单反，这些烧钱更烧时间的爱好占据了肥翔生活的主要内容，让本来事业有成的他至今仍然形单影只。据说以前他有个很漂亮的女友，只是肥翔无法平衡自己爱好和谈恋爱的时间，最后选择了前者而和女友分手——他知道自己目前还不能给对方承诺，与其浪费对方青春还不如放开对方。现在肥翔妈经常给肥翔安排相亲，对此他总是不上心，不主动。在我看来，28岁的肥翔还是一个没有长大的大孩子，他还没有玩够，也许有一天他会成熟，会放下自己的爱好，但绝对不会是现在。这不，他又怂恿我买《幻想生活》和他联机了。我说，你玩这种风格的动作RPG游戏貌似和你的外型不太相符哦。

不好说

不好说，30岁，身高170，事业单位编制人员。“不好说”是他的Q群名片名，和他第一次面联的时候，我问他叫什么名，他说：“不好说。”我又问他说个名字有啥不好说的，他还是说“不好说”，这让我十分纠结。不过很快我就释然，反正只是联机而已，真名假名又如何，只是一个称呼而已。虽然喊一个人叫“不好说”有点别扭，慢慢也就习惯了。

不好说擅长的是动作游戏、音乐游戏、格斗游戏和竞速游戏。他痴迷游戏，基本上是他的惟一嗜好，轻松的工作环境让他有充足的时间玩游戏。最近他经常做的事就是在单位开会的时候用PSV玩《梦幻之星OL2》，回家就用电脑接着玩PC版。由于从事的工作经常与数字打交道，所以他对数字非常敏感。记得有一次我们在联《马里奥赛车》，我和他一队，《马车》的团体赛是积分制的，前三局过后我们队落后，当时我跟他说算算最后一局我们至少要拿什么名次才能翻盘，他马上就告诉我答案，而且把理由分析得头头是道。



不好说算是一个游戏高手，他的外表给人一种慵懒马虎的感觉，在我刚认识不久的时候，我曾经对他有一点误解：由于我对他了解不深，认为他的性格和外表一样慵懒拖拉，具体表现为基本每次叫他出来联机，他都要迟到半个到一个小时，有时甚至直接放我们鸽子。当时我心里就认为他的态度有问题，对他非常不满。后来肥翔告诉我，不好说的老爸中风瘫痪了，他不是有意迟到，而是每天晚饭后他都给他老爸洗澡，侍候他上床睡着了再出来，所以每次都迟到。在我了解实情后，颇为自己的莽撞感到不好意思和难为情，也感叹他的不容易。人生和电视剧不同，一些不幸的发生既现实又让人无奈，面对挫折能够不气馁，勇敢面对，那是很不容易的，不好说做到了。

肥翔和不好说很早之前就认识了，相同的爱好，相同的形单影只，让他们经常走在一起，除了在一起游戏，还有吃饭、看电影、游泳。有时候我会怀疑他们其实是假机友，真基友。

群主

群主，24岁，身高168，从事饮食行业。群主就是那个我所在的游戏群的群主，名字不详，遂以群主称呼之。群主是《怪物猎人》饭，出来联机主要是联《怪物猎人》，有时也在群友的怂恿下购入其他联机游戏。性格腼腆，身材瘦弱，脸上常常挂着淡淡的笑容。我们几个机友以一家咖啡厅作

为固定的联机场所，原因是为了迁就家住咖啡厅附近的群主，免得只有11路公车作为交通工具的群主为了联机而奔波劳累。

群主的专业是室内设计，从职校毕业后找工作屡屡碰壁，心灰意冷之下进入了现在所在的酒店西餐厅，在厨房打下手。工作强度大，而且别人放假的时候他最忙，所以在节假日的时候我们不会找他出来联机。由于他上班的酒店西餐厅的自助餐在本地非常有名，于是我向他了解相关资讯。得到的答复是：最好不要到这家酒店的西餐厅吃饭，那些食材都是他经手处理的，他知道来源，所以劝我不要在西餐厅就餐……具体情况他不愿多说，我也能够理解。

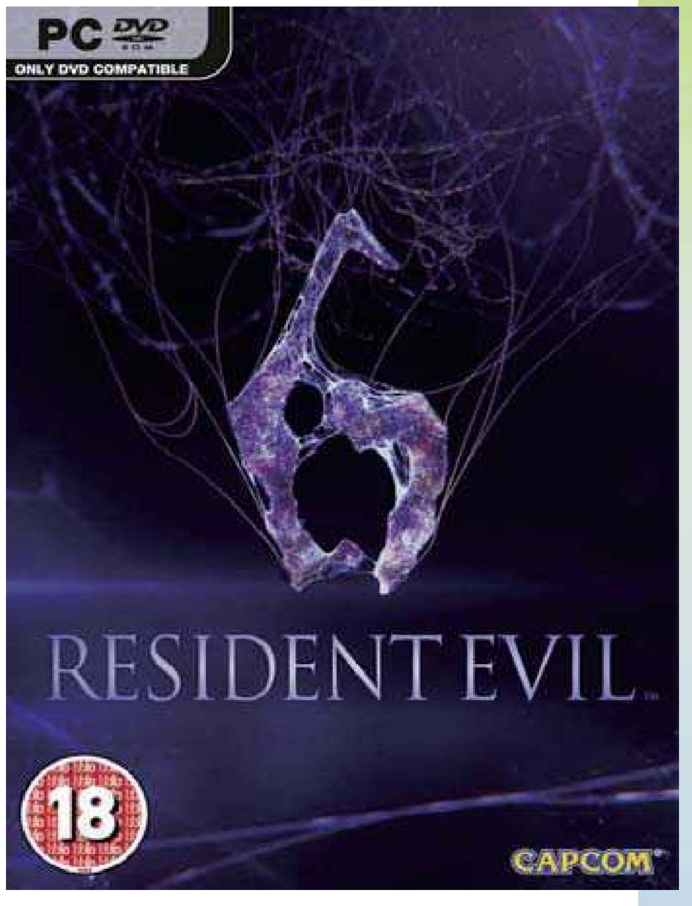


最近他所在的酒店准备拆除然后建商品房，虽然还未通知何时正式遣散员工，不过群主早已做好心理准备。只是他对自己的未来感到茫然，学历较低、作用不大的工作经验、个人能力不突出、无家庭背景，让还未找到下家的群主的前景蒙上一层阴影。在生存压力日益增大的今日，群主选择了暂时的逃避，用游戏来麻醉自己，让现实的痛楚稍微舒缓一点。

小静静

小静静，21岁，身高172，学生。小静静是个男生，真名带一个静字，这个略带女性化的外号是肥翔给他取的，带有一些恶搞的意味。身型瘦长，皮肤白皙，顶着一头自然卷的头发，鼻子上架着一副眼镜，微凸的眼睛带着一丝入世未深的纯真，这个就是他给我的印象。作为日语系的学生，小静静是我们玩日式游戏的活字典。除了日式游戏，动漫和日式小说都是他最喜爱的，而且后两者他直接啃生肉，宿舍里有多套日文原版小说。

逃课帝的属性再加上不善交际的个性，让他在学校只能独来独往，目测在本市和他最要好的就是我们这几个机友了，而他的不懂人情世故连我都深受其害。记得有一次他和我约好了，我下班顺路到学校接他出市区和我们联机，我跟他说十分钟后到，要他到校门口等我。十分钟后我达到了他学校门口，没看到他的身影。等待了十分钟后，我打电话告诉他我已经到了，他跟我说他还在刷《DNF》——太不像话了，明明说好十分钟到校门口接他，他居然还在宿舍玩游戏，而且连打电话向我说明一下也没有。又等了二十分钟，我已经被蚊子叮得满身是包，而且天要下雨了，他还是没有出现。我又给他打了电话，他说正在玩《生化危机6》，我啥也不说了，立马闪人，以后他再叫我去接我都不会理会他。



有时我真的担心，以他为人处世的方式和目前的学习状态，以后如何踏入社会工作，难道毕业就等于失业，回家啃老？不过担心也是白担心，我只是他的机友而已，自求多福吧。

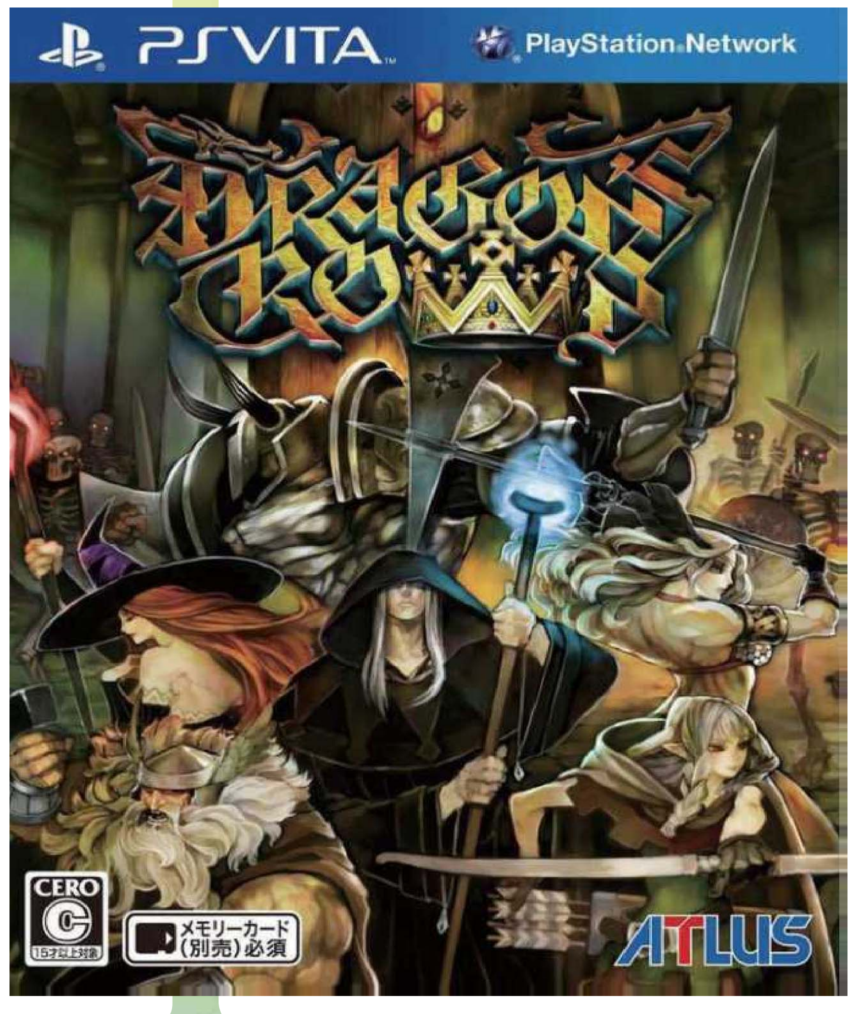
数码哥

数码哥，37岁，身高174，公务员。在自己的车房，利用投影仪在120寸的投影幕布上玩游戏，这就是数码哥的游戏生活。人到中年的数码哥其实游龄并不算长，也就十几年的时间。家境贫寒的他从小就在外地求学，毕业后一个人扛起家里的债务。

他的第一台主机是世嘉的土星，花费了他一年的存款，之后他不断购买游戏机，从土星开始基本上所有的主机他都有收集。除了游戏机外，笔记本、平板电脑、单反、蓝光播放器、音响到投影仪他都有所涉猎，数码哥之名由此而来。与他相识是有一次他在群里喊人到他家联机，而那时我刚好有空，于是到他车房玩游戏，我还记得第一次和他玩的是一个《蜘蛛侠》的游戏，现在我也经常到他车房玩游戏或者看电影。相同的爱好和价值观，还有大家都对游戏文化和历史有一定了解，让我们有一种相见恨晚的感觉。数码哥是家用机玩家，而我比较喜欢玩掌机，在我的影响下，数码哥入手了PSV，准备和我一起联《龙之王冠》。

对于游戏，数码哥也有自己的烦恼，根源不在经济，而是时间和家庭。工作比较繁忙的他现在能用来玩游戏的时间越来越少了，即使有空也会把时间用在休息上，劳累的他对游戏只能是有心无力了，而数码嫂也对数码哥的这个爱好颇有微词，觉得他没有把心思和时间放在家庭上。数码哥的无奈，通过他对我说的那番话侧面反映出来，他说："对于正版游戏，我有心也有能力去支持，只是就我目前的游戏环境，即使我购买正版游戏，可能要长时间烂尾甚至落灰，这无疑是浪费金钱，也把这个游戏浪费了，所以我现在只玩破解了的快餐游戏，除了通关快之外，即使我没时间玩，也不会因为游戏落灰或者浪费而感到心痛。"当时我对他的这番话不以为然，现在我已经有了自己的家庭，而且工作越来越忙碌，看看堆放在抽屉里的烂尾游戏，有些甚至还没开始玩。数码哥的那番话再次在耳边响起，这次我感到的不是不屑，而是一股无形的压力向我袭来……我会步上数码哥的后尘吗？我不知道。

以上就是我身边一些机友的故事。他们共同的身分就是我的机友，但他们也有其他的角色，或父亲，或老板，或下属，或儿子。他们都是平凡的人，所经历的都是平凡的事，而我在他们身上学到很多，感触很多。我们于虚幻的世界结缘，在现实的世界中相识。我们有游戏玩家的一面，亦有真实生活的一面，这种虚实结合的相处形式令我感觉非常奇妙。与网友的虚大于实不同，机友是虚实平衡的，因为机友拥有游戏这个平台，少了暧昧，多了个性，少了功利，多了率真。在现今快节奏重物质的社会，能够遇到一帮志同道合、为了共同目的走在一起，却不带任何功利情绪的人，是很不容易的，然而机友这个群体做到了。多年以后当我们老去，回味人生的时候想起这样的几个人，还有那一段经历，作为游戏玩家的我们应该会感到幸福。



玩家点评





3DS 乐高都市 卧底风云 追捕行动

厂商：Nintendo　类型：A·AVG

评论人：山手JR　评分：9

无论是预告片还是初玩上手，都会觉得这是一款乐高版的《GTA》，不过主角是警察而非黑帮，虽说随便殴打路人是不可以的，但却可以随时征用路过的各种车辆，而且飙起车来非常爽，尤其是开上大卡车横冲直撞特别带感。游戏整体上可以说融合了大多数“《乐高》系列”游戏的特点，诸如堆积积木解谜、一板一眼的打斗等都颇有系列特色，有些地方还相当考验玩家的操作技巧，而用各种伪装开启新能力不断追击犯罪团伙则是本作的特色，战斗亦没有因为乐高化而影响激烈感。

作为沙箱游戏，自由度和高代入感自然是游戏的一大乐趣了，或漫步或驾车穿梭于完全由乐高积木搭建的城市中，不仅相当惬意，还有种回归童真的质朴——事实上，本作可以说应用了当前3DS机能的极限，即便如此仍然有帧数不足、街道上行人少等不足，好在“乐高世界”这个设定一定程度上将之冲淡。而在体验上，从最开始给大家帮忙到最后打击犯罪实力直到跟最终幕后交手，递进的剧情也给玩家越来越深入的体验。整体来说，本作相当值得一玩。



硬件 Gateway烧录卡

厂商：Gateway小组　类型：烧录卡

评论人：蒲公英　评分：7

在3DS烧录卡Gateway发售后便第一时间上网买了下来，虽然近400元花得肉疼，但作为第一个3DS烧录卡，觉得比当年NDS烧录卡时代最开始时还是便宜出不少的。

不过收到后发现包装太过简陋，很明显厂商这次出货有些急；而外观做工来还是很精致的，但红卡正反面都长得一样导致笔者在评测中多次出现误插，是为外观上的不足。当然，烧录卡还是要看实际的使用效果，尽管之前厂商已经明确说过一卡仅支持一款游戏以及每次换游戏都要格式化再用写入的烧录方式，但用的时候还是觉得非常麻烦——尤其是下载固件的过程，只支持谷歌等Chrome内核浏览器，对于笔者这种习惯IE的用户略显麻烦。好在一番折腾后，当游戏成功运行时，“搞定了”的成就感将之前的种种不爽冲得烟消云散。

后来官方发布了1.1版固件，笔者下载安装，这次实现了锁区的突破的确非常给力，看到笔者的小3DS成功运行8月的美式游戏时，感觉真心不错，尽管机器本身还有版本限定等诸多问题、而任天堂方面也绝对不会任其进行破解而加大反盗版力度，但作为起点比起当年NDS还不止高了一点半点。总体来说，是款虽然上市有些匆忙但整体表现还是相当不错的烧录卡。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

致敬与传承

——《龙之王冠》的经典游戏元素

文 苍穹

《龙之王冠》凭借唯美的 2D 画面和传统的玩法，在游戏业界刮起了一股清新的复古风，让斜 45° 横版过关型 ACT 这一逐渐消逝的游戏类型重新被玩家们所热议。如今获得销量和口碑双丰收的《龙之王冠》开发过程可谓一波三折，凭借《公主王冠》名声大噪后，神谷盛治在 1998 年就已经开始构思原案，并打算基于 SEGA 的 DC 主机制作，不想开发计划一再搁浅，直到 2011 年 E3 展上首次公布时已经相隔了十余年。游戏的实际开发时间历时 4 年，其中还经历了原发行方 UTV Ignition 突然放弃，资金耗尽之际、神谷盛治东奔西走，终于从 Atlus 处得到援助这样的重大变故。

在《龙之王冠》的特典艺术画册中，神谷盛治写下了一段感慨万千的序言，他先向所有等待了许久的玩家致歉，并表示这个 15 年前就有的制作企划对他个人而言意义重大，可以说是夙愿和梦想。当神谷还是一名学生时，PC 平台的 RPG《巫术》（Wizardry）引领他走进了电子游戏的美妙世界，之后，伊恩·利文斯通（Ian Livingstone）的游戏丛书以及《龙之塔》（The Tower Of Druaga）、《战斧》（Golden Axe）、《龙王》（The King Of Dragons）等街机游戏对他的影响延续至今。而在 Capcom 就职期间，他也参与了《龙与地下城 毁灭之塔》（Dungeons & Dragons Tower of Doom）的开发。剑与魔法交织的幻想世界充满了无穷的魅力，这正是神谷策划《龙之王冠》的契机，值得庆幸的是最终他夙愿得偿，玩家们也迎来了一款好游戏。如果是接触过以上作品的老玩家，相信在游玩《龙之王冠》的过程中都能发现许多似曾相似的场面和设定，这些经典之处能勾起街机厅时代的无限回忆。下面就围绕神谷盛治在序言中提到的几款游戏，来细数一下《龙之王冠》中所包含的经典游戏元素。

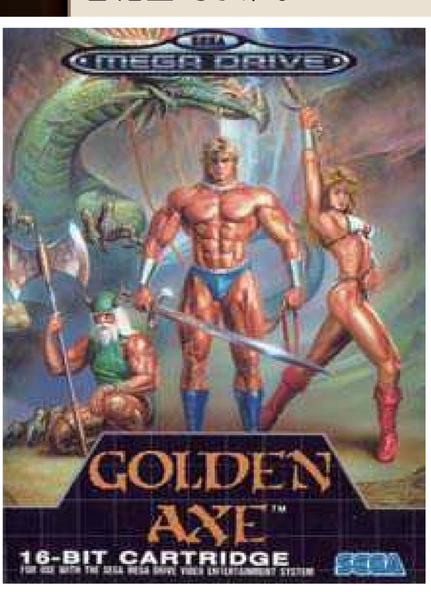


▲1998年准备在DC平台制作的《龙之王冠》的珍贵原画。

《战斧》和《龙与地下城》

在正文开始之前必须先简单回顾一下这两个系列，由于它们都是纯正的清版ACT，也是历时久远的经典系列，在后文中会与《龙之王冠》有大量的对比。

《战斧》是SEGA在1989年开发的作品，清版ACT这个类型此时才刚刚萌芽，此前街机界已经有《热血硬派》、《双截龙》等同类游戏脱颖而出，《战斧》并没有沿袭它们与流氓或罪犯搏斗的老套路，而是别具一格地采用了剑与魔法的幻想世界观，不过整体设定更接近蛮荒时代。剧情讲述邪恶的巨人族末裔凭借战斧所封印的强大黑暗之力，掳走了国王与公主并令世间化作炼狱，而主人公的家人则在袭击中遇害，一场复仇之战就此吹响号角。从设定可以看出游戏明显受到1982年由阿诺·施瓦辛格主演的影片《蛮王柯南》的影响，就连男主人公也是一位蛮族战士。不单角色的形象健美硬朗，SEGA的硬派风格也在游戏中体现得淋漓尽致。本作的制作班底由开发过《兽王记》的内田诚领衔，武器攻击、近身投技以及多段魔法等设定大放异彩，也为系列的长远发展奠定了坚实基础。初代作品被广泛移植后，带有序号的正统续作转移到了SEGA当时主推的家用机MD上，另一方面街机平台上的续作也保持着相当的水准。



▲《战斧》初代的封面与《蛮王柯南》的电影海报风格非常近似。

《龙与地下城》是由美国人加里·吉盖克斯在70年代设计的桌面角色扮演游戏，其所构筑的庞大世界观对后来的众多游戏都有着深远的影响，孕育出《无冬之夜》、《博德之门》这样的经典作品，而作为背景小说的《龙枪编年史》也是畅销世界各地。Capcom公司在1991年制作的街机游戏《龙王》（国内常见译名“龙王战士”）其实就是基于《D&D》世界观所设计的，但由于没有获得授权，只能冠以其他名号。该作的很多设定都沿用到后来的《毁灭之塔》和《黑暗秘影》中，可以看作是Capcom“《龙与地下城》系列”的开山之作。游戏中存在人物升级和装备升级要素，5名角色的手感差异也比较明显，系统的整体设定已颇见雏形。兽人、哥布林、鹰身女妖等经典魔物的出现，以及极具魄力的红龙之战都让玩家对这个魔幻世界心驰神往。在获得《D&D》的授权时，Capcom已经历了几年的积累，凭借《名将》、《圆桌骑士》、《吞食天地Ⅱ》等清版ACT逐渐打下了一代“动作天尊”的名号，1994年的《毁灭之塔》和1996年的《暗黑秘影》都是足以载入游戏史册的经典之作。



▲五名角色力战红龙的场景构成了《龙王》的宣传海报。等等，矮人大叔你怎么在捡金币？

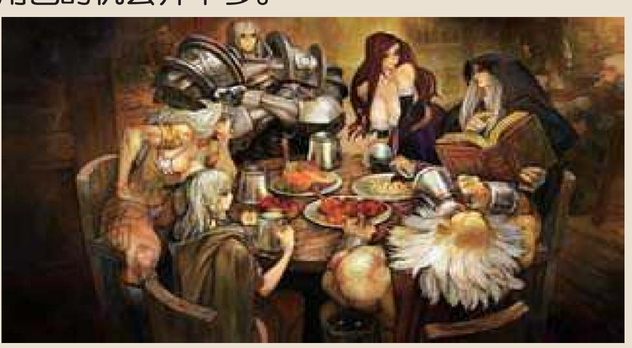
关键词：角色设定

简单的回顾过后就来逐一回味《龙之王冠》中向老游戏致敬的经典元素。

拥有多名可操作角色是清版ACT的常见设定，一方面是利用角色的差异化带给玩家反复游戏的动力，另一方面则是便于多人游戏、协力同乐，能把不同人物间的手感差异体现出来才算一款合格的ACT作品。《龙王》的5名可操作角色包括战士、矮人、牧师、精灵和法师，前三者是近战型单位，使用弓箭的精灵和运用魔法的法师则是远程型单位。《毁灭之塔》删去了法师，以精纯可人的女性精灵作为擅用攻击型魔法的角色，牧师则能够使用回复和辅助型魔法。到了《暗黑秘影》中又重新启用男法师，并追加了一名女性盗贼，6名角色间的差别进一步

细化。角色不单单是职业上有所区别，更有种族之间的差异，在这种双重差异的共同作用下，令角色形象更加饱满、特性越发鲜明。《龙之王冠》同样是参考了《D&D》的世界观，故战士、矮人、亚马逊女战士、精灵、男巫、女巫6大职业的设定带给玩家们（尤其是欧美玩家）非常正统的第一印象，很容易就能接受。

亚马逊女战士混在其中可能会有些异类的感觉，实际上在“《战斧》系列”的绝大部分作品中，亚马逊女战士都是作为女主角登场的。亚马逊人源自古希腊神话，而近代的一些考古学家和地理学家则认为其在历史上确实存在。作为一支以战斗为生且女权至上的族群，亚马逊人充满了魅力和神秘感。在《龙之王冠》中亚马逊女战士也凭借“狂战士化”、“肾上腺素”和“战争涂装”等固有技能拥有恐怖的爆发力。“《战斧》系列”前两作的3名可操纵角色都是野蛮人、矮人和亚马逊女战士，除了武器和威力外，在魔法等级和属性上也有明显的区别。到了《战斧Ⅲ》，矮人退居幕后，追加的黑豹人招式充满了野兽的特性，巨人族则是新的力量型代表。值得一提的是在街机版《战斧 魔王复仇》中，出现了一名半人马角色，这个出自希腊神话的生物在ACT作品中作为可控角色的机会并不多。





▲《龙之王冠》的选人界面与《毁灭之塔》颇为神似，都是多人围坐在酒馆的圆桌边。

关键词：怪物设定

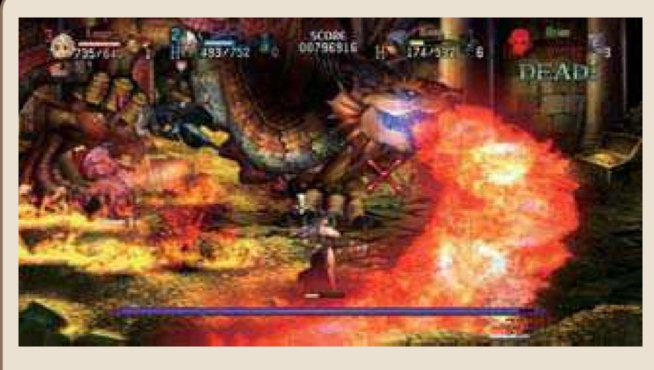
剑与魔法世界观中的知名怪物大多来自欧洲神话，诸如北欧神话的海怪克拉肯，希腊神话的美杜莎、独眼巨人、弥诺陶洛斯、鹰身女妖、奇美拉等都在《龙之王冠》里作为BOSS登场。显然Capcom的“《龙与地下城》系列”与《龙之王冠》在怪物设定方面的同步率较高，这不单是因为二者同属于《D&D》体系，与神谷盛治本人参与过《毁灭之塔》的制作也有一定关系，下面挑几个典型的例子介绍。





“眼魔（Beholder）”是《龙与地下城》中原创的架空生物，整体是一个巨大的球体，正面只有一个眼珠和一张血盆大口，头顶的触手上还有无数的小眼珠。由于《龙之王冠》没有获得版权，故把名字改成了“凝视者（Gazer）”，不过其经典的外形以及能够封印魔法的特性则都沿用了下来。





红龙作为《龙王》里的最终BOSS拥有庞大的身形，身体在画面远端，伸到近前的头部是主要的攻击点，大范围的喷火威力惊人。玩家在与其纠缠时，场景每震动一次都会落下无数财宝。《龙之王冠》在继承以上设定的基础上，追加了后半段的追逐反击战，给不愿意在狭小空间与红龙硬拼的玩家多了一种选择。





《毁灭之塔》中由神谷盛治担任逻辑设定的BOSS红龙，屏幕根本容不下其巨大的身躯，单单是龙头和双爪就能带给玩家极强的压迫感，这个经典的BOSS造型也沿用到了续作《暗黑秘影》。相信神谷本人对这个设计也很满意，因为作为《龙之王冠》流程最终BOSS的远古巨龙同样是此种造型，不过事先要集齐九枚护石，否则是无法伤其分毫的。

在怪物方面《龙之王冠》并非没有向《战斧》致敬之处，当玩家击倒地下要塞A线的BOSS弥诺陶洛斯时，其所持的巨斧会飞





上高空，然后再旋转着掉落下来，插入牛头人腹部令其自食恶果。——这种死法恰恰与《战斧》初代的最终BOSS如出一辙，但后者的场面要血腥得多，而且这位在系列中不断作为最终BOSS的魔王还要被斧头砍好多次。





“数十年前，有一个骑士团为了寻求圣杯踏入洞穴，结果全员尽没，只留下森森白骨。后来也有无数勇士向洞穴中的生物发起挑战，但都无一生还。”恐怖的传言令无数冒险者望而却步，而当玩家来到洞穴深处，看见堆积如山的骸骨边只有一只小白兔时会作何感想？当NPC警告说这只可爱的兔子就是罪魁祸首时有人会相信吗？——《龙之王

冠》中这只体态娇小、但会必杀攻击的强大BOSS“杀人兔”，正是在向1975年的英国电影《巨蟒与圣杯》致敬。该影片充满了恶搞和无厘头，尤其是当亚瑟王召集到大批圆桌骑士为了圣杯而来，却在洞口被一只兔子杀得狼狈逃窜的经典一幕。

关键词：路线选择

随着清版ACT的不断壮大和发展，单线式的流程玩家反复玩几次就会厌倦，为了保持游戏的耐玩度和投币率，在关卡中加入分支路线的设定便开始出现，并被越来越多的厂商所认可和效仿。1993年的《战斧Ⅲ》是该系列首次引入这一设定，而且还分为好、坏两种结局。不过真正把分支路线系统做到极致的，还是Capcom的两作《龙与地下城》。游戏利用旁白文字穿插角色对话的方式，营造出了传统TRPG的氛围（这一设定也被《龙之王冠》所采纳，并请来多位大牌声优为旁白配音）。当事件发生时，玩家往往会面临2～3种选择，比如魔物来袭是选择回城请求救兵，还是只身一人击退敌人，不同的选择会把玩家引领到不同的场景，最终面对不同的BOSS。除了这种主要路线上的取舍外，关卡中也有许多小分支可供选择，《暗黑秘影》中甚至还设置了队中有特定角色才能进入的隐藏路线，令游戏的耐玩度成倍增长。《龙之王冠》的路线选择则简化了不少，这多少也是受到当下游戏业界的影响。



▲《龙之王冠》在选择路线时的插图美不胜收，而且还能用触摸屏展开“调查”。

关键词：指路妖精

“当场景中出现敌人时，画面的卷轴效果会强制停止，直到玩家全灭版面内的敌人后，才能够继续前进。”——这就是“清版”ACT最初定义的由来，系统为了告诉玩家可以继续前进了，往往会在版边出现一个箭头或是“GO”的字样以示提醒。在剑与魔法的奇幻世界里，只要设计者有心，纵使是一个提示箭头也能充满魅力，《龙与地下城》中就会飞来一只小妖精指引玩家前进。而《龙之王冠》的妖精蒂琪也延续了这一传统，除了指路和提示宝箱位置外，甚至在街道中也会对主线所要前往的设施做出指引，实在是体贴入微。

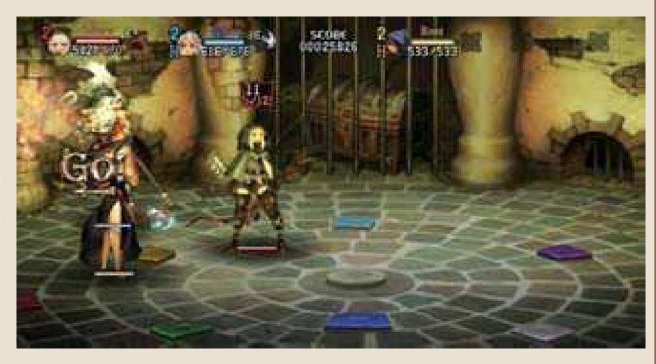




▲虽然只是一个小细节，但“指路妖精”确实让老玩家回味无穷。

关键词：机关陷阱

除了分支路线外，各种隐藏的机关暗道也是《龙与地下城》的一大特色。通过特定的方式，诸如拉动机关、推开石像等可以发现隐藏的暗门，密室里往往隐藏着优质的宝箱。不过迷宫中也充满了危险，地刺、暗



▲《龙之王冠》里的密室大多与支线任务有关，起到丰富流程的作用。

箭、落石……甚至宝箱内都有可能暗藏着陷阱，时刻危及着角色的安全——这种危机四伏的紧张感也恰恰激发了玩家的探索欲望。《龙之王冠》在继承了以上经典元素的基础上，还加入了符文系统，利用固定的符文组合可以开启暗门、召唤飞毯、启动石巨人，效果丰富多彩。

关键词：装备道具

除了角色初期就有的武器装备外，在关卡的行进过程中还能通过击倒敌人、打开宝箱捡到一些临时装备。与《双截龙》、《怒之铁拳》里那些暴力色彩浓厚的铁管、锁链不同，《龙与地下城》中的临时装备包括武器防具、辅助道具以及魔法佩饰等，充满奇幻世界的韵味。甚至不同角色所能使用的临时道具都有区别，比如战士和矮人多以物理系的铁锤、弓箭辅助作战，牧师、精灵则能用不同属性的魔法展开猛攻。此系统进一步扩大了角色间的差异，同时令游戏的打法更为多样化，远远甩开其他同类游戏一大截。《暗黑秘影》的环形道具栏可谓划时代的设定，后来由台湾鈊象电子公司制作、在我国街机厅大红大紫的“《三国战纪》系列”也参考了这个设定。作为A·RPG，《龙之王冠》里的装备则更加细化，分为战场中捡到的临时装备、各职业的技能道具、商店购入的魔法和药水等，比较遗憾的是《暗黑秘影》里的诅咒武器设定没有得到重现。





▲作为新时代的游戏，《龙之王冠》的道具栏更加方便快捷。

关键词：乘骑系统

不少清版ACT都有乘骑系统，真正展现该系统魅力的还得属“《战斧》系列”。比较知名的《圆桌骑士》和《吞食天地Ⅱ》里，角色在提刀上马后各自都拥有一套特定的出招。然而《战斧》从初代开始就确立了乘骑系统的核心——以坐骑为本，骑上不同的怪物后，所能使用的招式也依据怪物而定。螳螂、蝎子、恐龙乃至一些架空生物，都能成为玩家摧枯拉朽的利器。正因为乘骑攻击的巨大威力，在战斗中敌我双方对坐骑展开的争夺也异常激烈，保护得当的话，一路骑到BOSS面前可以大大降低难度。《龙之王冠》虽然也有乘骑系统，但显得比较鸡肋，初期的新鲜感过后就基本会被玩家遗忘了……



▲前面提到的《战斧 魔王复仇》中的女性半人马，在乘上坐骑后会幻化出两条修长的美腿。



▶乘骑系统的魅力有多大？单从家用机上推出的这款《战斧 兽骑士》的副标题就足以说明。

关键词：载具战斗

与FPS、TPS里乘坐飞机、装甲车等各种载具作战的定义不同，清版ACT里的载具战斗泛指“在狭小的空间或平台上展开的战斗，画面多为固定、或是强制卷轴，敌我跌落到平台外往往会受到伤害”。比如“《双截龙》系列”里的机舱战、《龙与地下城》和《战斧》都有的马车战等。正因为空间狭小，跌落时会受到巨大伤害，玩家在载具战中的走位更需要小心翼翼，而优先用吹飞或摔投型攻击把敌人打出场也是此类战斗中最有效的清场手段。《龙之王冠》中除了飞毯和木舟上的战斗外，在甲板上用炮击与海怪克拉肯展开周旋的载具战非常强调团队配合、让人印象深刻。



▲载具战能起到改变游戏节奏的作用，令玩家精神一振。

关键词：盗贼乱入

盗贼这一职业非常有趣，他们在战场上的目的是财富和宝藏，往往不会主动攻击玩家，在搜刮完散落的钱财后就会逃之夭夭。《战斧》初代中过关后会进入宿营界面，身材矮小的盗贼会趁角色熟睡时悄悄出现，并盗取玩家持有的魔法瓶，击倒蓝色盗贼能够打出魔法瓶，绿色盗贼则会掉出回血道具，他们的移动速度虽快，但不具备攻击性，在战场上出现时也会被玩家视作优先攻击的对象。《龙王》中的盗贼是在关卡中随机乱入的，他会直奔地面上的加分道具而去，捡完立刻走人，来去如风，不过同样不具有杀伤力，几下攻击就能打倒。而到了《龙之王冠》中，盗贼被大大强化，不但会主动开启宝箱，且非常耐打，还能投掷炸弹和瞬间移动，几个高级盗贼同时出场的话绝对比精英兵种更加难缠。当然，玩家方面也有忠实的同伴——盗贼罗尼，无论上天入地他都一路随行，担任开门、开宝箱的重任，哪怕被玩家拿来试刀也毫无怨言……



▲《战斧》里的蓝、绿两色小盗贼都在夜深人静时出没。



▲《龙之王冠》里盗贼猫着腰跑步的猥琐形象与《龙王》非常近似。

除了以上这些经典要素外，《龙之王冠》还隐含着丰富的彩蛋：默认的骸骨遗言之一“我也曾是一名冒险者，直到我膝盖中了一箭”是来自《上古卷轴5》的经典名句；通关后播放STAFF名单时的场景，赫然就是在向《巫术》等第一人称视角迷宫RPG致敬；头戴牛角盔、手持横纹型盾牌的战士，在换上黄金的配色后的造型神似《龙之塔》的主角基鲁……相信游戏阅历丰富的玩家还能发现更多有趣的内容。

与某些厂商名为“致敬”实为“抄袭”的山寨行为不同，《龙之王冠》真正将那些曾经红极一时的清版ACT的经典要素传承下来，并融合了自己的创意加以发扬光大，为这一传统的游戏模式开拓了全新的出路。正如神谷盛治在序言中的感慨——昔日的那些经典名作犹如一颗颗永不褪色的宝石，我满怀敬意地将其镶嵌在王冠上，正因为有了它们《龙之王冠》才能璀璨夺目。





讨鬼传



◆ACT◆Koei Tecmo Games◆日版◆2013年6月27日

追加任务集 六

※可获得制造新防具的素材。

荒ぶる大蛇	
任务目的	讨伐ミズチメ1只
任务难度	★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
限制时间	30分钟
任务报酬	3900
战场	「乱」之领域
同行者	3人

这个任务推荐用远程武器主攻，只要不站在其正面以及躲好雪球就会相对安全。场景中的小型鬼里，天狗的威胁较大，要第一时间解决掉。这个任务的大型鬼是强化了攻击力的，要随时保持自己在半血以上。



速攻任务：军神の战场	
任务目的	击退鬼群
任务难度	★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
限制时间	15分钟
任务报酬	3000
战场	「古」之领域
同行者	3人

时间很紧的一个任务。一共要面对三波攻击，其中第二波鬼比较耐打且数量较多，会耗费玩家较多的时间。第三波只有一个大型鬼タケイクサ，且没有附加任何特殊能力，不过此时剩下的时间也只有10分钟左右，要在如此短的时间内打到这个皮糙肉厚的大家伙并不简单，对装备和技术都有过硬的要求。这只大型鬼的弱点属性为“天”。



追加任务集 七

※可获得制造新防具的素材。

焰ノ战	
任务目的	讨伐ホムラカヅキ2只
任务难度	★★★☆☆☆☆☆☆☆
限制时间	60分钟
任务报酬	8100
战场	「战」之领域
同行者	3人

相对简单的一个任务。虽然需要同时面对两只大型鬼，不过ホムラカヅキ的大部分招式不具威胁性，场景还算宽阔，限制时间也给得很足，绕场慢慢打毫无压力。安全

起见，近战不要贪刀，并且全员尽量追着其中一只打，哪怕花点时间追着它跑也不要让两只BOSS分摊了伤害。



天と海の支配者	
任务目的	讨伐ワダツミ和アメノカガトリ各一只
任务难度	★★★☆☆☆☆☆☆☆
限制时间	30分钟
任务报酬	7500
战场	「安」之领域
同行者	3人

依旧是时间很紧的任务。两只大型鬼不会同时出现，而且这两个家伙的出招动作都很明显，打起来难度不大，不过想要在半个小时的时间里解决这两只亚种怪还是需要装备的加成才行。海神弱火、天辉鸟弱地，带上对应属性的武器来打可以大大提升任务成功率。



追加任务集 八

※可获得制造双刀和手甲的新武器的素材。

恶鬼讨伐–古–	
任务目的	讨伐マフチ、カゼキリ、ヨミトサエ各1只
任务难度	★★★★★★★★★☆
限制时间	60分钟
任务报酬	9000
战场	「古」之领域
同行者	3人

随着任务难度的不断提升，小伙伴（AI同伴）自然是越来越靠不住了，不想自虐的玩家还是找朋友一起联机吧。这个任务一开始要同时面对**マフチ和カゼキリ**，由于这两只大型鬼都属于敏捷型，建议在选择武器时也尽量用锁镰、双刀等敏捷度高的武器。长枪可以停“龙车”，如果用得好可以很大程度保证队伍的安全。虽然任务里一共要对付三只大型鬼，不过前两只的威胁较小，在输出时尽量不要分散攻击力，否则两只大型鬼同时狂暴起来还是很难缠的。



恶鬼讨伐–乱–	
任务目的	讨伐アマキリ、カゼキリ、ダイテンマ各1只
任务难度	★★★★★★★★★☆
限制时间	60分钟
任务报酬	9000
战场	「乱」之领域
同行者	3人

场景中的小型鬼要第一时间解决掉，否则会给玩家带来一定麻烦。开局双狮子的阵容对付起来很不容易，面对又能跳又能跑的狮子，即便是可以用来停“龙车”的枪衾也显得力不从心。需要注意的是被狮子的冲刺撞到后一定不要第一时间受身，否则极有可能被连续撞击直接秒杀。另外需要注意的是本战不能太拖沓，第三只大型鬼**ダイテンマ**的难对付程度可不是前一个任务中的**ヨミトサエ**能比的，要留出足够的时间来对付。



硬件短消息

栏目主持：乌冬　文 狂战士

托半夏去日本帮忙带台《MH4》的限定主机，本以为提早一个月订已经算早了，想不到上官网的时候才发现两个版本的各种套装都已经被订完，只剩下限定主机+游戏的标准版，看来我还是太小看《MH》的人气了。下面来看看最近有什么新推出的周边。

PSV卡带收纳盒

品名	GAME CASE for PSVita
出品	NYKO
对应机种	PSV
官方价格	750日元





一款简单实用的PSV卡带收纳盒，可以存放10张PSV的游戏卡带，而且其中两个卡槽还采用了特别的设计，可以不放卡带，改为放入4张PSV的记忆棒。收纳盒整体为半透明的蓝色，即使不用打开收纳盒也可快速确认盒子里的游戏，外出携带非常方便。

3DS LL《MH4》主题贴纸



品名	モンスターハンター4 ステッカー for ニンテンドー3DS LL
出品	Capcom
对应机种	3DS LL
官方价格	1029日元

以雄火龙鳞甲为主题的3DS LL主机贴纸，不用花大价钱，简简单单就能把自己的3DS LL打扮成限定版主机，同时也有一定防污和防刮效果。贴纸共有主机内外侧的共5个部分，无论哪个部分都用可循环使用的贴胶，就算贴歪了也可撕下来重贴。





多用途USB充电线





品名	マルチ充电巻き取りUSBケーブルV2
出品	Datel Japan
对应机种	3DS LL/PSV/PSP/iPhone5/智能手机
官方价格	2466日元

这款多用途USB充电线共有6种插口，一条线就可解决3DS LL、PSV、PSP、iPhone5、智能手机的充电问题，另一端则可接到电脑或移动电源上。充电线带有自动卷线器，方便收纳，线长85厘米，长度可做5段调节，可调整到适合自己的长度使用。

狩猎包

品名	ハンティングポ–チ
出品	Cyber
对应机种	3DS LL
官方价格	1773日元

《怪物猎人》风格的3DS LL收纳包，材质采用了皮革，而且表面还有一道一道的纹路，给人感觉像是用怪物的皮做制作而成。这款收纳包另一个特点就是大，连装了扩张右滑杆或握把的3DS LL都照装不误，而且包还有一个前袋，可以放入游戏卡带或耳机等相关的东西，基本上有这么一个包就能把所有“狩猎道具”全部装进来了。





卡带槽护盖

品名	プッシュガ–ド
出品	Cyber
对应机种	3DS/3DS LL
官方价格	1280日元

3DS和3DS LL的卡带槽并不像PSV那样有盖子，所以难免会不小心碰到或按到导致将卡带弹出的情况发生，如果是没玩游戏时还好，如果在游戏时发生这种情况，那就有可能导致游戏的数据损坏。有见及此，Cyber推出了这款3DS的卡带槽护盖，装上去后可有效防止上面所说的意外情况发生。卡带槽护盖采用了先进的金属加工工艺，体积小巧且装卸简单，丝毫不会影响主机的外观。






游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

白菜 提供

《口袋妖怪》游戏大集合：东京《口袋妖怪》游戏展

8月17日～18日这两天，东京江东区的国际展厅举行了一次独立的游戏专题展，游戏就是走过17年多、即将在10月发售新作的《口袋妖怪》，内容很多，分开说下。

旧作回顾与新作试玩

既然是《口袋妖怪》游戏展，自然是回顾展出历年来的《口袋妖怪》游戏作品了，除此之外，还有《X・Y》新作体验。于是，新作体验没出意外成为最受欢迎的部分，排起了长长的队伍，体验震撼力满点的3D视觉体验，亲身感受下MEGA进化这个新系统。《口袋妖怪卡片游戏 》、《口袋妖怪大乱斗U》、《口袋妖怪图鉴 口袋问答》等的展位也都非常热闹。





现场互动

除了游戏展示，《口袋妖怪》的专门节目《Pokemon Smash》的主持人罗伯特以及Gamefreak的森本茂树等还进行了三连胜规则的激战，并现场讲解演示《X・Y》新作。另外还有“口袋妖怪特别舞台”上，NICO上的翻唱歌手GERO演唱的剧场版主题歌，妹子组合X21和模特少女也都来到现场体验《口袋妖怪 X・Y》并带来了精彩的节目。另外现场还有使用巨大卡片游戏来进行猜谜的活动。

▶两个组合的妹子们。







口袋妖怪配信

这种Pokemon举办的大型活动在现场都会有一些礼物精灵发放，本次活动中发放的是历代正统作品中的7位联盟冠军所使用的7种精灵，每个人的游戏中都可以随机获得一种。具体是小茂的比雕（红・绿）、渡的快龙（金・银・水晶）、大悟的重钢蟹（红宝石・蓝宝石）、米库利的美丽龙（绿宝石）、希罗娜的米卡尔鬼（钻石・珍珠・白金）、阿迪克的烈火蛾（黑・白）以及爱丽丝的戟牙龙（黑2・白2）。



▲《黑2・白2》中对决冠军爱丽丝和戟牙龙。

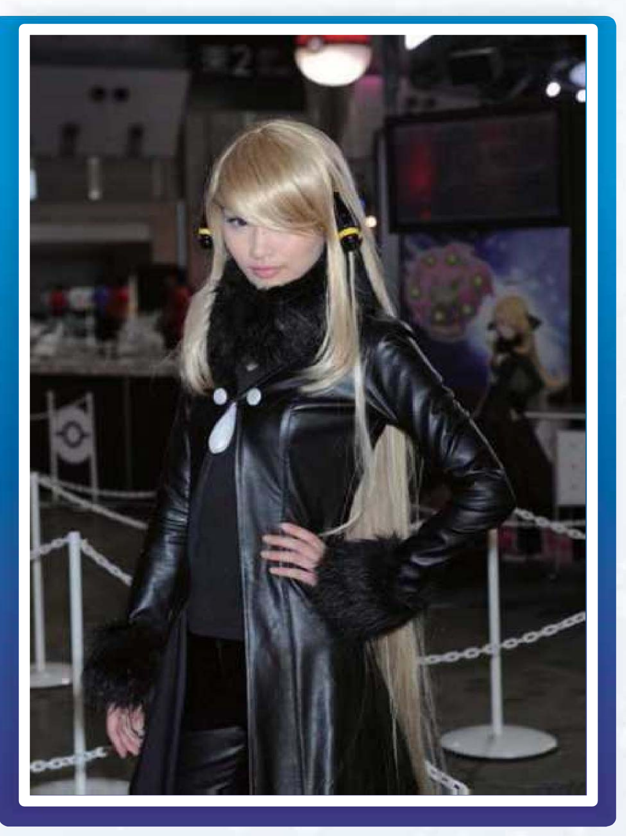
Cosplay

而游戏专题展自然少不了Cosplay，各代主角和冠军都有真人版COS亮相。



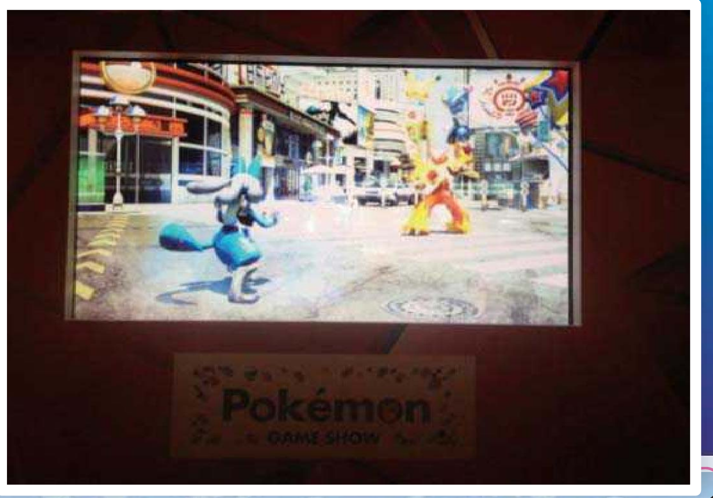
▲各代主角亮相。

▶冠军希罗娜的COS，其实在第一张图里也能看到阿迪克和米库利的COS。



格斗题材新作?

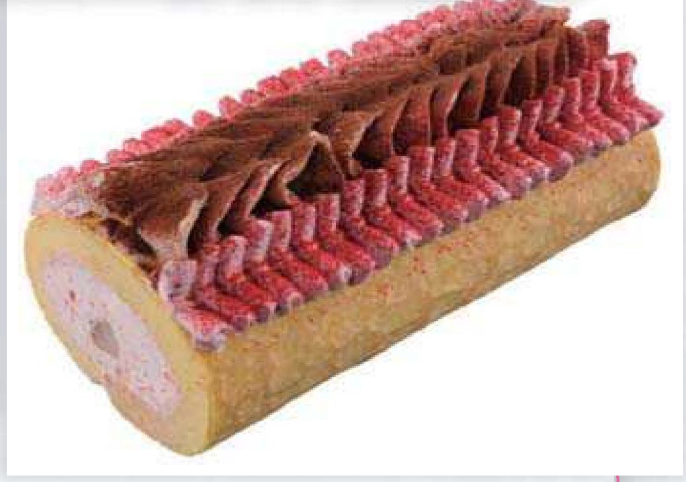
此前口袋妖怪国际公司曾注册了“Pokkén Fighters”、“Pokkén Tournament”的相关商标，日本方面任天堂也注册了“ポッ拳”，被猜测Pokemon可能要出一款格斗类型的《口袋妖怪》，而在现场所播放历代游戏回顾视频的最后，还真出现了一段短暂的表现卢卡里奥和火鸡斗士精灵互相对峙的画面，难道这就是官方的《口袋》格斗版?



乌冬提供

狩“料”解禁！空之王者雄火龙蛋糕





▲蛋糕很像雄火龙尾部的细长部分。

Bandai和Capcom合作推出的“角色食品”系列的最新一弹“空之王者雄火龙蛋糕”于8月27日开始接受预定。

空之王者雄火龙蛋糕是以大人气狩猎游戏“《怪物猎人》系列”中的标志性怪物雄火龙的甲壳为主题的蛋糕卷，蛋糕的装饰部分使用了巧克力忌廉和草莓忌廉，再撒上可可粉和木莓粉，表现出甲壳的立体感和颜色，卷心部分为草莓忌廉，还原了尾巴被切断后的断层。

蛋糕附送的点心刀以同作品中的大剑墓志铭为模型，并且还有还原了《MH4》中加工屋的刀架的架子，使用这把刀来切蛋糕，就有如断尾的感觉（笑）。







▲将蛋糕切开后，断层很有脊髓的感觉。





◀用太古块制造的大剑墓志铭。



◀来自《MH4》的刀架。

▲刀插在刀架中的样子。



梦幻方舟

栏目主持：半夏
文：手残

8月中旬，由于受到频繁发生的盗号事件还有RMT*1的影响，SEGA采取了非常激进的处理措施——封禁大陆IP，以保护用户账户的名义来过滤掉潜在的工作室入驻风险。大陆玩家都必须借助VPN才能联网游戏，因此一个稳定、可靠的VPN已经成为了PC玩家和PSV玩家必不可少的工具。

需求环境

无线路由器一台：用于给PSV提供网络接入，由于PSV本身缺少VPN模块的支持，因此很遗憾无法直接通过3G模式开启VPN.只有通过其他支持VPN的设备来代理。

电脑一台：用于连接VPN及在局域网里为PSV提供VPN代理。WIN7/WIN8下可以通过无线网卡的热点功能直接供PSV连接，免去无线路由器，具体请参考软件Connetify或是搜索“WIN7 软路由”。

电脑端设置

以下教程以WIN7为例，来示范一下较为常见的VPN配置流程

疑难解答
打开网络和共享中心

1.右键点击屏幕右下角的网络连接图标，选择打开网络与共享中心，然后点击活动网络处的连接称打开连接状态。

2.在连接状态处选择“详细信息”，将IP地址与网关记下备用(通常的家庭局域网中，IP地址会分配为192.168.1.101或192.168.0.101，网关为192.168.1.1或192.168.0.1)。

网络连接详细信息

网络连接详细信息(D):

属性	值
连接特定的 DNS 后缀	
描述	Intel(R) Centrino(R) Ultimate-N 6300 AG
物理地址	3C-A9-F4-27-F3-B8
已启用 DHCP	否
IPv4 地址	192.168.18.19
IPv4 子网掩码	255.255.255.0
IPv4 默认网关	192.168.18.1
IPv4 DNS 服务器	8.8.8.8
IPv4 WINS 服务器	
已启用 NetBIOS over Tc...	是

3.配置VPN，在VPN的主页一般都有较为详细的教程教你如何配置VPN连接，VPN的服务器地址与连接类型都可以在那里查找到。根据类型的不同可分为两类：



A.采用PPTP或L2TP类型连接的VPN。往往需要用户手动建立连接，在网络与共享中心里，点击“设置新的连接或网络”→“连接到工作区”→“使用我的Internet连接”，在Internet地址栏填入VPN服务器地址，目标名称可以随便填写方便区分→完成创建，然后返回网络与共享中心，点击左侧的“更改适配器设置“进入连接选择窗口，右键选择VPN连接→属性，安全选项卡改成如图所示。



Internet 连接共享

允许其他网络用户通过此计算机的 Internet 连接来连接(N)

家庭网络连接(H):

请选一个专用网络连接

请选一个专用网络连接
无线网络连接
本地连接
本地连接2

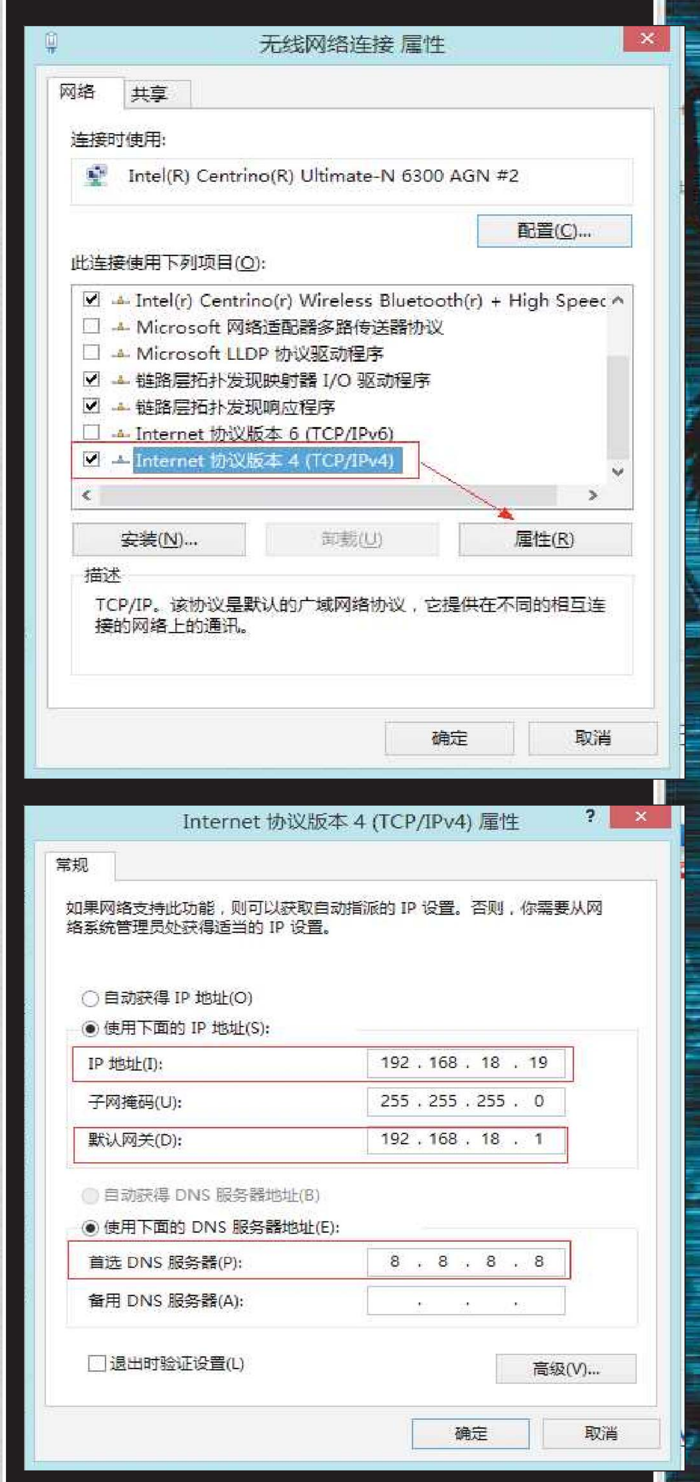
无线连接

有线连接

设置(G)...

然后在共享选项卡中，勾选“允许其他用户通过此计算机来连接”，并在家庭网络连接的下拉菜单中选择相应的网络连接。通过这一步的设定，PSV可以利用无线路由器来连接到PC从而分享VPN，在接下来弹出的警告窗口选择“是”。

B.采用OPEN-VPN方式连接，此类VPN往往配备专门的客户端，在第一次拨号后会自动添加一个新的网络设备，随后只需选中设备名为TAP-WIN32 Adapter的那个本地连接，设置共享部分同上。



4.返回“更改适配器设置”，选中上一步被作为分享渠道的本地连接/无线连接，右键选择–属性，选中Internet协议版本4，并在其属性页面中将网络设置还原成第2步中记录的信息(一般选择动态分配，但是IP地址在局域网下存在多台设备时会偶尔发生变动，手动指定更为方便)，随后确定并保存。

PSV端设置

詳細設定	
IP位址設定	手動
IP位址	192.168.18.98
子網路遮罩	255.255.255.0
預設閘道	192.168.18.19
Primary DNS	8.8.8.8
Secondary DNS	8.8.4.4

设置→网络→选择当前的无线连接→详细设定，IP位址设定改为手动，然后以电脑IP为准，将最后一位修改为不同的值（范围在1～255之内，通常1是代表路由器而自动分配地址从100开始，所以选择2～99这个范围内的任意数字都不会有IP冲突问题），预设闸道填写第3步中电脑的IP，子网路遮罩与PC端保持一致，默认为255.255.255.0。

完成以上步骤的设置以后，只要电脑连上了VPN，那么PSV应该就可以正常地通过VPN连接了，需要注意的是，最近因为VPN不稳定而导致账户被检定为登录异常，强制被保护性冻结的情况也时有发生，也就是登录游戏时提示错误816，看起来应该是SEGA调高了账号检测系统的检测强度。因此请尽量避免频繁变换VPN的线路防止被误杀，同时注意备份好用户资料供申诉解封时使用。

用户资料备份



打开pso2.jp/players/，在左侧找到点击进入SEGA ID管理界面*2。成功登录后点击“登录情报”会要求你在三个用户信息中选择一个，配合邮箱验证身分，当资料吻合时，便会给出进一步的详细信息，包括姓名，住址等等。

所有的这些资料都会在申诉时向你询问用以核实你的用户信息，如果准确无误的话，很大概率可以将冻结的账号解封。但是有些时候非日本用户SEGA将不予受理，所以谨慎起见这些操作最好都利用VPN伪装成日本IP登录进行以防万一。

*SEGA ID
handisablel
从三种身份信息验证方式里里选择一种
※氏名か生年月日または秘密の質問を入力してください。
氏名（漢字）
输入汉字名字,如果没充值过AC则可能没有填写过
姓　名
生年月日
年　月　日*(例)1980年01月01日
输入出生时的年月日 月跟日需要2位数
秘密の質問
質問を選択してください：通っていた幼稚（保育）園の名前は？
选择密保问题
質問の答え：输入秘密回答
※1～64文字で入力してください。
半角カナおよび「-」以外の記号は使用できません。
*連絡先メールアドレス
输入注册时填写的邮箱地址
次へ

*注1：RMT是指通过现金类渠道交易装备，金钱之类.盗号者利用交易功能贩卖装备后，将得来的MST转售给买金的玩家.SEGA处理RMT的态度是永久封号，并且买家也要负连带责任.虽然在净化游戏环境方面是值得赞扬的，但是被RMT玩家通过交易所购买高额物品所牵连而封号的正常玩家也有不少。

*注2：过久未更改密码的话会多出一步提示你账户有风险，是否更改密码，选择右边的选项即可跳过。

结语

这次八月的事件并不是没有先例，一月也曾有过因为盗号+RMT猖獗而封锁IP，据了解包括日本在内的其他地区用户也不同程度的出现了误封。应该是属于特殊时期的紧急措施，希望在不久的将来能再次解除封锁，让玩家能够更方便，轻松地玩上游戏。



栏目主持
阿鲁

自从《魔装机神》在PSP平台复刻之后，这款原本沉寂了多年的作品便迎来了第二春，如今已然系列化的《魔装机神》在日前迎来了它的第三部作品，更是在PSV和PS3双平台发售，那么这次的“美图秀”就以此为契机，为大家带来该系列作品的相关美图。





阿鲁：妹纸妹纸，快到碗里来！

乌冬：看上去属性正相反的两人，实际圣女还腹黑些。



阿鲁：这家伙竟然能一刀砍15万的HP，最终BOSS也就是两刀死的节奏啊……

乌冬：火魔装机神当之无愧是本作的火力王。

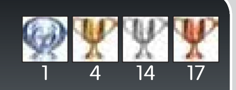



乌冬：为什么有奇怪的家伙乱入了？
阿鲁：这是《魔装机神 Ⅲ》跟《机战 OE 第三章》同日发售的联动梗啦。



本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

灵偶异界



◆Acquire◆RPG◆2013年8月1日◆日版
◆白金难度：6◆白金所需时间：约50小时
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无



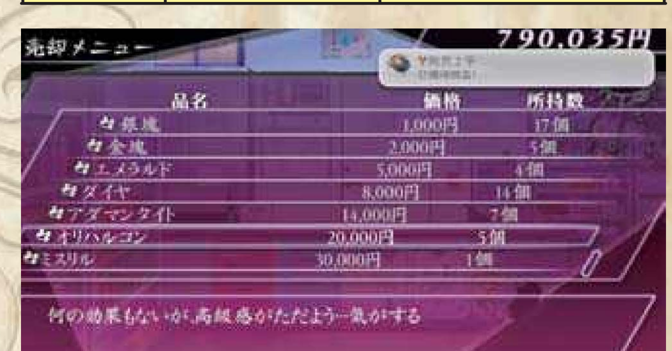
风云九变

白金综述

相比同类游戏，本作的白金难度比较低，游戏本身的难度也不高，通关前纵使不刻意收集也能拿到60%左右，剩下的只要有针对性地花点时间即可。卡片、装饰品和防具收集的奖杯比较耗时，后两者需要玩家通关后在隐藏迷宫中探索完毕所有的宝箱才能获得。注意，想一周目白金的话务必以EXPERT难度开始游戏，切记中途不能变更难度。

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	真相を知る者	获得其他所有奖杯
银杯	动きだす街	完成主线第1章
银杯	空间のその先へ	完成主线第2章
银杯	加速する暴走	完成主线第3章
银杯	芽吹く疑いの花	完成主线第4章
银杯	背中を押す力	完成主线第5章
银杯	この手で打ち碎く	完成主线第6章
银杯	黄昏よりの访问者	完成主线第7章
银杯	别れ、そして再开	完成主线第8章
银杯	狂气の侵食	完成主线第9章
银杯	溶けて行く境界线	完成主线第10章
银杯	对峙	完成主线第11章
银杯	砂の城	完成主线第12章
金杯	人间らしく	主线剧情通关
金杯	暗云を消し去れ	以EXPERT难度通关（中途不能变更难度）
铜杯	バ–ストコンダクタ–	发动10次爆裂状态
铜杯	一网打尽	获得10次“ビッグスラッガ–”奖励
铜杯	爆裂ハンタ–	一击对敌人造成50%以上的伤害
铜杯	完全无欠の追放者	获得100次“ノ–ダメ–ジ”奖励
铜杯	闪光の狩人	获得50次“クイックバトル”的奖励
铜杯	ラッキ–ストライカ–	获得25次击破奖励
铜杯	意气投合	发动10次MIND防御
铜杯	战いは日常	累计进行100场战斗
铜杯	MINDブレイカ–	累计消灭1000个敌人
银杯	混沌を狩る者	消灭一定数量的敌人（不同种类）
铜杯	友との绊	收集一定数量的技能卡片
铜杯	守りは完ぺき	收集所有的防具
铜杯	步く身代金	收集所有的装饰品
金杯	狂精神界の案内人	进入过所有迷宫的所有阶层
铜杯	亲分肌	完成10个委托任务
金杯	仕事人	完成全部的委托任务
铜杯	买い物好き	购买商品的总价累计超过100000
铜杯	商卖上手	出售商品的总价累计超过100000
铜杯	一攫千金	累计开启100个宝箱
铜杯	背中で语る言叶	主角小鸟游慧达到30级
银杯	武を极めし者	主角小鸟游慧达到99级



难点奖杯打法



一网打尽



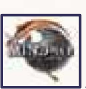
“ビッグスラッガ–”是战斗胜利后的经验奖励项目之一，要求一次攻击消灭3名以上的敌人，推荐在后期高等级时进入初期迷宫，在敌人有3名以上时用全体攻击一击全灭，很快就能解锁。



完全无欠の追放者



“ノ–ダメ–ジ”也是战斗胜利后的经验奖励项目之一，无伤指的是我方角色无伤，与MIND是否受伤无关，故只要注意一下不难取得。通关前还没解锁的话，可以返回初期的迷宫刷。



闪光の狩人



“クイックバイル”同样是战斗胜利后的经验奖励项目，要求在2回合内快速结束战斗，用后期去初期迷宫一路秒杀的方法也能快速刷到要求的场次。



ラッキ–ストライカ–



最后一个战斗经验奖励相关的奖杯，击破奖励指的是战斗中将敌人“OVER KILL（オ–バ–キル）”，只要用攻击力高的角色击破敌人就有一定几率获得，次数要求不高，不用刻意刷。



友との绊



要求收集不同种类的技能卡片达一定数量，建议在快通关时对照技能列表，查看自己还有哪些技能卡片没有获得，然后将没有获得的卡片进化出来，每种留一个即可，另外隐藏迷宫中可以刷出角色高级爆发技能的刻玉也要入手几个。获得80%左右的卡片时即可解锁此奖杯。

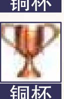


守りは完ぺき





歩く身代金



收集全部的防具和装饰品算是比较麻烦的两个铜杯，通关时除了商店里的防具、装饰品每种各买一个外，还需要进入隐藏迷宫获得宝箱里的防具和饰品，非常耗费时间。在将所有迷宫阶层踏破到100%并开启所有宝箱后肯定可以解锁，建议和“狂精神界の案内人”、“一攫千金”一起完成。



狂精神界の案内人



虽然只要求进入即可，但有些迷宫阶层是会连结其他阶层的，所以只图快速通过的玩家很可能漏掉部分阶层，特别是主线中的一些迷宫，剧情只要求到达一定阶层即可，但后期还需记得回来探索，另外要注意，通关后的隐藏迷宫也算。



仕事人



游戏中一共有51个委托任务，最早可以在进入十一章后解锁此奖杯。注意部分任务有时间限制，建议尽早完成，具体的完成方法请参考208辑的攻略。



武を极めし者



通关时主角一般是60级左右，建议给主角装备“经验+15%”的装饰品，然后在最终迷宫“梦幻回廊”里刷，这里的敌人经验相对较高且强度很低，能一回合解决最好，获得战斗经验奖励可以提高升级效率。





日本由个人制作的昆虫机甲面世！这一幕是否有让大家想到某些擅长发明超级机器人的博士呢？后文的日本度夏方式介绍了日本著名的烟花大会，相信不少对ACG广有涉猎的读者，应该不会对其陌生吧。

老爷子11年造出昆虫机甲！

最近在日本茨城县，经营产业机械制作公司的高桥均老先生，将其制造出的巨大的甲虫机甲公布于世。这台甲虫机甲名为“KABUTOM RX-03”，全长11米，宽9.5米，高3.6米，重达17吨。可以利用遥控器操控，而且机甲中设置有展望指令台和乘员室，最多可供7人搭载。内置两台柴油发动机，可驱动6只脚以4km/h的时速步行。触角与羽翼等可以开合、运动的机关共31处，头部甚至还可以喷射烟雾。

老爷子在50岁（1997年）时，出于兴趣开始着手制作这台甲虫机甲，历时11年，于2008年完工。而令人惊讶的是，由于这是出于兴趣所制作的机甲，因此老爷子只在工作的空闲时间制作，全部工序都由自己单独完成！



>実写版(じっしゃはん)タイムボカンくるで。

译文：真人版的《时间飞船》要来了。（注：《时间飞船》是上世纪80年代的一部动画，国内也有引进。）

>これを作(つく)って保管(ほかん)する土地(とち)があるって凄(すご)いな。技術(ぎじゅつ)と情熱(じょうねつ)と金(かね)を持(も)ち合(あ)わせた者(もの)のみに許(ゆる)された贅沢(ぜいたく)だ。

译文：制造出这么大个东西，还有私有地能将其保管起来，真是厉害。这是同时拥有技术、热情和金钱的人才能被容许的奢侈啊。

>こんなの夜中(よなか)に横行(おうこう)してたらチビるわ。

译文：这玩意儿要是深夜在街道中穿行，我肯定会给吓尿的。

>メカデザインのセンスも凄（すご）いな、パーツのバランスが半端（はんぱ）なくいいな。

译文：机械设计的天份真厉害，部件的平衡感也不是半调子。

>後（あと）は飛行機能（ひこうきのう）をつけるだけだな。

译文：之后就剩下搭载飞行机能了。

白菜看到这货的第一反应是：我勒个去，日本的科技树又在瞎点了？然后才知道这是一个老爷子的业余兴趣爱好。从技术层面上来说，这个机甲没有用到什么高新科技，并不算是高技术产物。但考虑到这是一个人制作出来的，而且极具美感，细节也完完全全就是在向日本动漫中常见的机甲设定致敬，这令白菜非常钦佩。可恶，时髦值爆表啊，我也好想去搭乘一次啊！

日本人如何度夏（下）

文 山山

8月中旬，各地气温连创新高，重庆甚至达到44.5度，打破53年来的最高气温纪录。一直到了9月初，温度才好不容易降了下来。不过直接从35、6度降到20度左右的时候，大街上毛衣与短裤并存的景象，看多少年都不习惯……

上次讲到日本人夏天的重要祭典，除此之外，日本还有不少红红火火的夏季活动。比如必不可少的花火大会，也就是放烟花。在中国，只有迎接新年或者重大节日的时候才会放烟花，但在日本，放烟花却是夏季必不可少的节目。烟花大会是日本夏季的盛事，每年从7月份开始，日本各地约有300多场烟花大会。每年的烟花大会上烟花的数目成千上万，燃放时间最长的可达300分钟。比较大的烟花大会每年的观赏人数达数十万人，甚至接近百万人。放烟花本是为驱魔避邪，但在今天它还被赋予了更多的内涵。日本人说他们是一个用“心”看烟花的民族。日本人认为在湿热且难以入眠的夏日晚上，看烟花大会是最能感受热闹气氛的活动，烟花在夜空中“砰”地一声瞬间炸开然后消失的情形，就像短暂即逝的樱花一般，象征着纯粹与无常，高雅与刚劲的精神。对于各地举办的烟花大会，甚至有人每年还排出日程表，按着时间把周边的烟花看个遍。有机会夏天去日本的话，一定要去观赏一下这靓丽的日本





特色，看了时候别忘了跟人群一起大叫：たま～や！（玉屋，江户时代有名的烟花制造商。）

穿上浴衣去看烟花，也是烟花大会上很出名的活动，所以每逢烟花大会，便会衍生出一场街头浴衣秀。由于日本的烟花大会大多集中在夏季，许多日本人都喜欢晚上洗澡以后，穿上浴衣，看烟花纳凉。日本女孩子认为，一生当中总要和情人看一次烟花大会，青春才没有遗憾。因此有烟花大会的地方就会有穿着浴衣的年轻女孩，与男友或三五知己一起，在盛大的烟花下面快乐地嬉闹，这构成了烟花大会的另一道靓丽的风景。

无论是“夏祭”还是“烟花大会”，都不是一天两天的事儿。一系列传统的仪式通常要耗费一两个月。就在这一两个月的热闹中，不知不觉夏天过了一大半，似乎酷暑也不那么难熬了。这也正是日本人夏季过节的一大收获。

在日本生活的几年时间，真心感觉到日本是一个随时都能感受到美的国度，初春的樱花、夏天的烟花、秋天的枫叶、冬天的雪和温泉，该什么季节去旅游，真的是一个让人纠结到吐血的问题。



牵闪必加魂

看到栏目名，相信大家都能一目了然（笑）。这就是配合近期的《机战》热潮，而在本辑新开张的《机战》专栏。最近PSV平台上发售了“《魔装机神》系列”新作《正义的荣耀》，因此在本辑栏目中，小编们请到了“自由谈”的机战文常客古梓同学，以系列不老的主人公安藤正树的视点，来为大家简单介绍一下系列的剧情回顾。

文 古梓

1996年，《超级机器人大战外传 魔装机神 元素领主》（以后均简称为《LOE》）的面世成功展现了“《魔装机神》系列”独特的魅力，该作也成为了玩家心目中的经典。本以为《LOE》会是该系列的绝唱，不料时隔14年后《LOE》竟在NDS平台上得到重制，并且正式归入了“《原创世纪》系列”（以后均简称为“《OG》系列”），随后推出的《超级机器人大战OG传说 魔装机神Ⅱ 邪神启示录》（以后均简称为《ROE》）更重新续写了“《魔装机神》系列”的故事。如今系列第三作《超级机器人大战OG传说 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀》（以后均简称为《POJ》）已经发售，下面就让我们通过主角的成长历程来回顾一下系列剧情吧。

热血、疾风——安藤正树

安藤正树这个人可以用一个词概括：热血笨蛋。作为“《魔装机神》系列”的主角，他几乎具备了同类型主角的所有特性：善良真诚、思维单纯、嫉恶如仇。在被召唤到拉·基亚斯前，他的双亲因为飞机遭遇恐怖袭击而丧生，使得孤独的他对恐怖份子有着非同一般的仇恨。来到拉·基亚斯的正树因为恐怖份子的多次来袭激起了战斗的欲望，可这并不代表着他就完全认同当时魔装机队伍领导者菲尔王子的观点，倒是剑皇泽欧鲁特的出现开始改变了他。别看这位戴着小眼镜、教书先生模样的人没什么脾气，可他却给予了正树重新认知这个地底世界的机

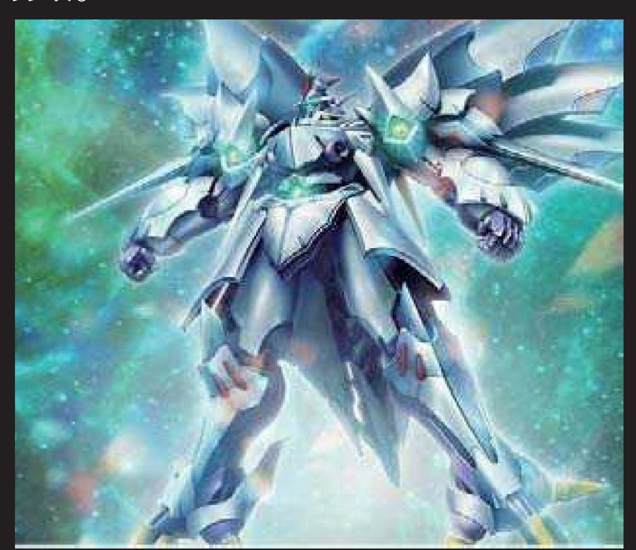
会。如果说他和自己女儿普蕾西亚的软磨硬泡只是让正树不好拒绝，那么最终让正树决定留下来的，或许正是因为父女俩给他创造的那种久违了的家的感觉。

正树虽然痛恨恐怖份子，可这种仇恨并没有驱使他陷入杀戮，所以开魔装机战斗在他看来，不过是为了赶走敌人罢了。然而，一次偶然的机会却让他真的杀死了一个人，这突如其来的打击使得他一度很是消沉。当时多亏了地之魔装机神查姆杰特的操者里卡尔多，以过来人的经验慢慢开导他，才让正树明白选择逃避只会让更多的人丧生。如果在这个世界有拼上自己性命也要守护的东西，那就必须战斗下去，即使战斗会夺去他人的生命。

重新振作的正树机缘巧合成为了风之魔装机神赛巴斯塔的操者，更认识到了一大群和自己一样被召唤到这里的地上人。尽管其间和外敌战斗不断，但大家相处融洽，几乎每一天都过得很充实快乐。可当宿命中的敌人白河愁开着古兰森突然出现在王都的时候，正树的命运又一次发生了改变。这一战，正树因为赛巴斯塔超负荷无法出击，只得眼睁睁看着养父泽欧鲁特独自面对愁，直至他付出自己的生命才勉强逼退了愁。失去养父的悲痛和无奈让正树十分痛苦，可失去了父亲的普蕾西亚更可怜，正树想要安慰却被她拒绝了，这让正树大受打击。如果没有温蒂在一旁坚持劝导他，相信他不可能那么快就恢复过来。



于是，正树决定不再多想什么，要随着自己的心中想法去行动，当务之急就是找到愁，然后痛扁他一顿。话是这么说，现在的赛巴斯塔又哪是古兰森的对手，即便如此，正树也不打算放弃。一瞬间，正树似乎明白了自己最真实的想法：其实他要跟愁战斗并不完全是为了复仇，而是打从一开始在地上世界遇到愁便十分看不惯这个人，因为心中有一个声音在时刻提醒着自己绝对不能放任愁这么下去，这也是剑皇为什么会舍命阻止愁的原因。就在这时候，或许是正树的心意打动了寄宿在赛巴斯塔的精灵赛菲斯，正树居然发动了精灵凭依，十分轻松地就将愁给打败。



可惜战斗并没有因此打上休止符，兰古兰王国结界数次被人入侵，波尔库鲁斯教团的暗黑神官路奥佐以及萨菲尼的数次挑衅均弄得人心惶惶。不仅如此，当年残忍杀害迪蒂一家人的疯子卢比卡被迪蒂揭发后不但没有被强制送回地上世界，反而在这里干起了佣兵杀人的勾当。卢比卡的出现让迪蒂方寸大乱，他更用魔法控制了迪蒂的心智，幸得里卡尔多拼死战斗才救下了迪蒂，可为此里卡尔多也付出了自己的生命。祸不单行，兰古兰王国突然遭受不明势力进攻，国王被杀死，王都化作一片废墟。面对此情此景，正树只得悲怆地放声大笑：“我算什么魔装机神操者，算什么圣名兰德尔，结果我什么都做不了，根本就是个超级大废物！”悲痛过后，正树自知必须履行魔装机神操者的职责，得知愁回到了地上，他决定也回地上世界，要用自己的方式守护这个世界。至此，《LOE》第一章结束。

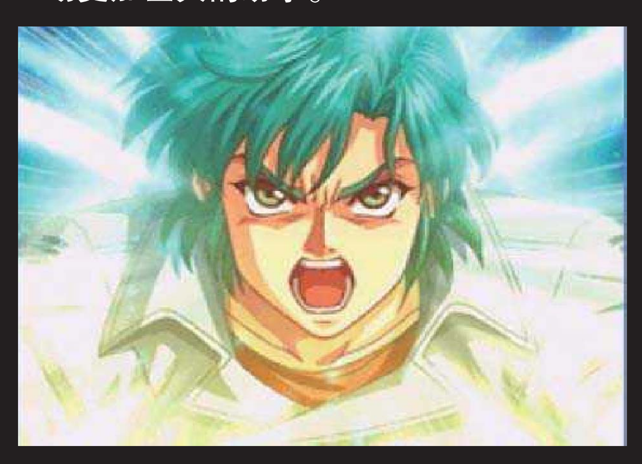
经历了《机战OGS》和《机战OG外传》，一路追击愁的正树终于在“诸神黄昏”一章杀死了愁，然而面对愁似乎很满足的遗言，他却根本高兴不起来。紧接着，《第2次机战OG》开头，正树从《ACER》

的世界重新回到了拉·基亚斯，发现此时的兰古兰已经被修特德尼亚斯军队占领，于是他一方面收集情报寻找队友，一方面协助复国的菲尔王子战斗。其间，他还遇到了因为召唤系统混乱而被召唤到这边的地上人少女贵家泠。起初正树只是有点怀疑，当地之魔装机神查姆杰特被强制启动时，泠居然感受到了查姆杰特在哭泣，这让正树心中的怀疑得到了验证：原来泠正是查姆杰特选中代替死去的里卡尔多的操者。经历了多次战役的正树现在心智完全成熟，已经能够自觉履行魔装机神操者的义务，然而当他发现这个义务需要他对自己昔日的朋友下手时，他还是犹豫了。因为他不敢相信，菲尔王子居然会成为自己的敌人。原来当初为了能够成为兰古兰王国的继承人，菲尔曾一度用药物强行提升自己的魔力好通过王位继承考验，而这药物的副作用是会削减自身生命的。上次王都陷落时所受的伤更是加重了菲尔的病情。责任感过强的菲尔坚持要在自己生命走到尽头前完成心中的梦想，所以才急于靠强大武力统一拉·基亚斯。魔装机神操者的义务就是一切均以保护拉·基亚斯的和平为最优先考虑，所以哪怕心中有多么的悲痛，正树在最后还是选择了打败菲尔王子。尽管连王子的心腹大臣都认为菲尔此战是为了寻死，可



正树心理很清楚，菲尔直到生命的最后一刻，仍在为了兰古兰的和平而战。

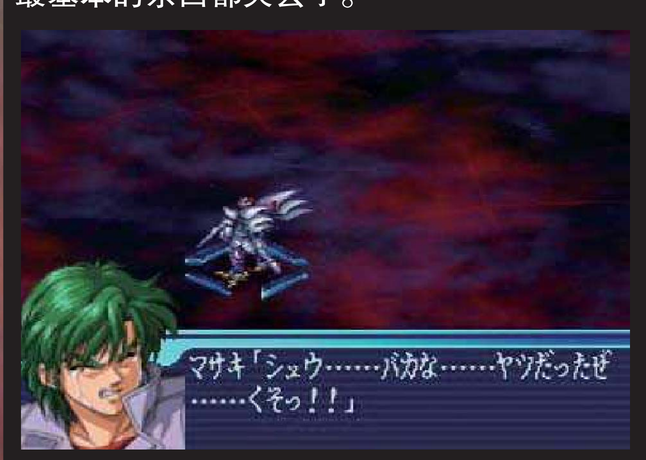
在《LOE》的第二章中，已经成为一个真真正正的魔装机神操者的正树，开始为了世界和平而奔走。他不仅成功阻止了当初攻陷兰古兰王国的始作俑者之一，修特德尼亚斯的军人拉塞驰的阴谋，帮助温蒂找回了自我，更和得到了重生的愁联手，一举消灭了企图借助邪神波尔库鲁斯之力复活的路奥佐。可他万万没有想到，自己一心为了正义的战斗却引发了之后又一场更加巨大的纷争。



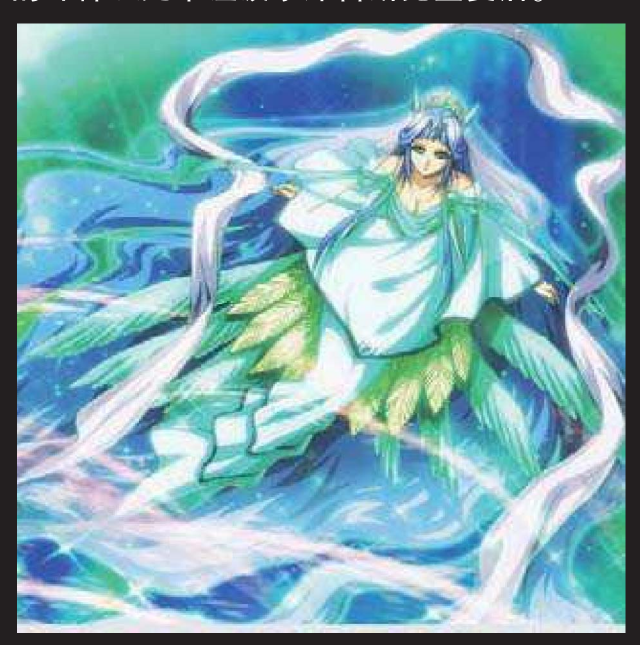
《ROE》的故事紧接《LOE》第二章，因为之前和路奥佐的战斗，使得各地邪神波尔库鲁斯的封印效力减弱了不少，于是波尔库鲁斯教团的人开始蠢蠢欲动。先是各处遗迹遭受袭击，邪神分身被成功召唤，而后因为邪神的影响，民众的负面情绪高涨，导致失去了领导者的修特德尼亚斯被分裂成南北两派，彼此间战斗持续升温。此时的正树和一众同伴已经正式编入了维护世界和平的独立组织安蒂拉斯队中，他自然不会坐视南北战争不管。可战斗远没有正树所想的那么简单，恐怖组织如晨明旅团、霍亦细胞纷纷崛起，其间还有表面上负责兰古兰警备事务，背地里却干着承包战争勾当的马尔提纳社捣乱。为了阻止邪神复活，泰国和尚泰安更是献出了自己的生命强行发动精灵凭依。

连场恶战使得正树开始对自己的选择重生怀疑，尤其是当过去曾是修特德尼亚斯的军人，也是拉塞驰的手下，现在却成为了佣兵一心只想着要找正树报仇的姆迪卡大声质问正树“正是因为你自以为是的正义，才让修特德尼亚斯成了现在这样子！”之时，正树竟哑口无言。之后，他遇到了古代拯救了

兰古兰的英雄剑神兰德尔·泽诺萨基斯的子孙——艾兰。艾兰一出场就想找正树对打，他不仅开着一部酷似赛巴斯塔的机体（自称该机体为魔装机帝泽鲁波伊德），而且居然可以很轻松地实现精灵凭依。“为什么艾兰可以实现精灵凭依，我别说精灵凭依，最近就连精灵的声音都听不到？”种种困惑开始在正树的心中生长，并于一次调查遗迹的战斗中彻底爆发了出来。原来传说中的三邪神是相互补助的，要让破坏神波尔库鲁斯完全复活，就必须将调和神和创造神也一并解放出来。调和神拉丝菲托托扬言只要将自己的力量覆盖整个世界便能消去所有战争，这让正树的心更加动摇了。毕竟这些年自己不断战斗的结果，不但招致过多的仇恨，还创造出了像姆迪卡这样的复仇鬼。可正树万万没有想到，恰恰因为自己的动摇让赛巴斯塔否定了其操者资格。看到正树如此狼狈，艾兰不禁嘲笑他：“你现在连成为魔装机神操者最基本的东西都失去了。”



为了找回失去的东西，正树再次来到精灵界，他遇到的对手均是已经死去的人，其中有马德克大爷、有泰安、有菲尔王子、还有剑皇泽欧鲁特。在连番交手中，正树想起了自己当初来到这里是为了什么而感到愤怒，又是为了保护什么而战斗。终于，他找回了自己的信念，更第一次真正实现和精灵赛菲斯的对话。在赛菲斯的帮助下，正树完成了属于自己的精灵凭依。重新振作的正树他们不仅阻止了南北战争扩大化，更帮助智将阿克雷德以及教母艾尔西尼成功促成南北和谈。可波尔库鲁斯教团的动作却越来越大，而正树一直最为疼爱的妹妹普蕾西亚竟在这时候病倒了。为了救她，正树不得不把她交给艾尔西尼，不料艾尔西尼竟是波尔库鲁斯教团的大司教，她想利用普蕾西亚身上的邪神诅咒来让波尔库鲁斯完全复活。



为了救回普蕾西亚，正树不得不和艾兰合作，帮助其寻找调和神分身，以达成艾兰超越祖先剑神兰德尔的夙愿。从艾兰口中，正树得到了邪神诅咒的真相：五千年前，剑神兰德尔虽然成功封印了邪神，其妻子却中了邪神诅咒，中了诅咒的人的气会不知不觉被邪神所吸收，这诅咒一直在泽诺萨基斯一族的女子身上遗传下去。以前因为有父亲泽欧鲁特在身边，尽管他并不知道这诅咒的存在，却自然而然地靠着自己的气阻碍诅咒的发作，可当泽欧鲁特被愁杀死后，普蕾西亚身上的邪神诅咒便正式发作了，这也是几年来普蕾西亚身体没有发育的真正原因。事实上，泽诺萨基斯一族自古就传承着一套破解诅咒的技巧，该族女子一到七岁便会被传授此法，所以普蕾西亚其实是知道该技巧的，只是还不明白具体的操作方式。找到了解除诅咒的方法的正树一行人马不停蹄赶去阻止艾尔西尼的计划，虽然这一战成功让普蕾西亚习得双重螺旋破解了邪神诅咒，并打败了艾尔西尼，可邪神波尔库鲁斯的存在却传遍了整个拉·基亚斯。至此，隐瞒真相已经不可能，民众心中对于邪神的恐惧只会不断增强波尔库鲁斯的力量，这反而称了波尔库鲁斯教团上层的意，所以大战已是在所难免。但正树始终坚信只要他们心中仍有着正义之荣耀，便是不可战胜的。

至此系列前作剧情回顾完毕，剩下的展开就要等到新作通关后才能一览究竟了。



栏目主持：苍穹

华彩无双

从9月底开始，PSV平台将陆续迎来《无双大蛇2 终极版》、《战国无双2 猛将传&帝国 HD版》、《真·三国无双7&猛将传》等作品，故“《无双》系列”的专栏也从本辑开始登场。这次先简要回顾一下“《大蛇》系列”，在今后的栏目中会为读者们展示系列方方面面的魅力。

文 哲勒

百万一心之《无双大蛇》

“天下大势，分久必合，合久必分。”——这段出自《三国演义》卷首的经典语句想必玩家们都不陌生，如果说以三国和战国时代群雄割据为题材的《无双》作品印证着“合久必分”的一面，那么“分久必合”用来形容“《大蛇》系列”就再合适不过了。

天下大乱？天下大同？

“《大蛇》系列”的剧情以魔王远吕智为中心，某日被妲己唤醒的远吕智把三国和战国时代的英杰们都召唤到自己创造的世界，并以压倒性的战力击败了各路群雄，故事便由此展开——光从大纲描述都能看出这是勇者战魔王式的热血展开。刘、孙赤壁之战能联手是因为他们有共同的敌人，本着上下一心、二创无敌的态度，光荣创造出了灾难性开篇的“《大蛇》系列”舞台，并把《真·三国无双》、《战国无双》两大系列所有的武将同时拉下水、成为一条线上的蚱蜢，就此展开同舟共济之路。

二创中心、神鬼乱舞

“《大蛇》系列”从初代、《再临》、到2代已经推出了3作（不算各种移植版），也加入了不少新角色。从最初的妖魔远吕智和妲己，到《再临》的伏羲、女娲，以及2代乱入的各路客串角色，增加新人的套路越来越让玩家摸不着头脑，但这完全不影响故事发展。系列二次创作的剧本以“有公敌大可同舟共济”为大前提，大家既然都来了就一起战吧，历史考究和神话考究对本系列的剧情展开基本是无法通用的。就以即将在《无双大蛇2 终极版》中登场的玉藻前来说，她是和酒吞童子并列的日本三大妖怪之一，也有她就是妲己的说法。在公布之前笔者曾一度以为玉藻前早就以妲己的形式登场了，可后来却发现并不是这么一回事，再比如传说中伏羲和女娲两人既是兄妹、也是夫妻的关系在游戏里并没表现出来。故无论是神仙、妖魔，还是策士、武将，在游戏中都只是挂名并进行了二次创作而已。虽然《真·三国无双》和《战国无双》本身都存在不少二次创作元素，但单纯以二次创作支撑的“《大蛇》系列”在剧本和人物描写方面的自由度无疑是最高的。加上近期陆续

公布的新角色，《终极版》的可操作角色已经突破了140人，尽管如此，系列依然本着以人为本、强调交流的大前提。相比初代和《再临》的厚此薄彼，2代的人本成分可圈可点。



以人为本、演变进化

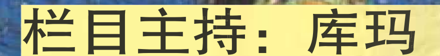
说到以人为本就不得不回顾一下“《大蛇》系列”的叙事方式。初代的国传四部曲都有贯穿各自中心的领军人物——魏国的曹丕、吴国的孙策、蜀国的赵云、战国的织田信长，以这几个人物为中心展开故事。这种类似第一人称RPG的视点是“《大蛇》系列”最初的以人为本。虽然这四国的故事基本都是以某角色为中心，先招兵买马、召集同伴，最后共战大蛇，故事发展势头雷同，但在过程中，玩家能够感受到他人对操作角色的评价以及和其他角色的互动。由于初代的局限性，只能对部分主绎角色有较多的互动，其他角色只能通过外传或故事模式的对话去了解一二。

“《大蛇》系列”作为乱斗剧并不缺少话题，又因为二次创作的剧情自由度极高，所以交流方面是可以大力打出的一张牌。于是从《再临》起光荣开始比较着重这一点，简单来说就是“梗”的利用。演剧模式（Dramatic Mode）所指定的角色都存在不少共通要素，可算是最初的“梗”汇集地。虽然以一个关卡体现三个人物的性格和交流还是显得略有不足，但这个方向并没有错，也为2代的进化打下了基础。相比初代和《再临》，2代在各方面都有着质与量的飞跃，其中佼佼者就是剧情和交流。

首先2代取消了国传形式，只以一条主线来描述整个故事，且叙事方式为倒叙。一开始世界就已接近毁灭，官方钦点的三主角——司马昭、竹中半兵卫、马超临危受命，第一关就要力挽狂澜、讨伐八歧大蛇。俗话说“置之死地而后生”，此刻山穷水复为的是之后的柳暗花明。穷途末路之际，辉夜姬带来了最后的希望——穿越时空改写命运的力量。先忽略编剧是否将穿越会造成无数平行世界的这个差异点考虑在内，单是叙事方式2代就做了个大革新，从规矩的渐进式变成了倒叙式，当玩家把所有关卡都打通后会发现第一关其实是第四章的内容。关卡章数既不是顺数、也不是完全倒数，先让玩家感受一无所有的绝望，再从中寻找希望。因为是倒叙式，过去发生了什么在游戏初期可谓扑朔迷离，并不像前两作那么直观，想要了解剧情自然需要深入地打下去，在剧情吸引力上2代打出了第一张好牌。

其次，2代新增的阵地大幅强化了交流和带入感。回到阵地后可以与各角色对话触发剧情、关卡，角色之间的交流大幅强化，虽然仅限部分角色，但“梗”要数“《大蛇》系列”中最高的。最喜闻乐见的是同声优角色双簧相声，当毛利元就和贾诩同时说出“啊哈哈”时真是冷得不能再冷了，但笔者听了嘴角却一直在抽搐。交流要素彻底发扬光大，不单单是阵地对话，原有的外传、演剧的关卡形式被作为分支沿用下来。而且2代为这类关卡准备了一个缓冲，当满足条件时玩家可以从阵地对话中获得这一关的情报，承上启下的形式更接近RPG的剧情触发。初代剧情分为几个势力，其弊端就是角色各自登场并围绕着自己的势力招人、战斗，玩家推倒4次魔王后对结局会觉得有些不明所以，以至于好像出现了4个平行世界。2代在剧情主线方面做了较好的整合，一条树状线既明确了主线，又突出了人物，一气呵成地交代了整个故事。

“《大蛇》系列”演变至今已然成为“《无双》系列”中一股异样的势力，其以简单的剧情来衬托剧中人物，再通过交流把各种各样的人凝聚一起，展现出各种各样的可能性，给予玩家的不光是玩的快乐，还有“读”人的快乐。



第九美术馆

THE 9TH GALLERY

《龙之王冠》中的西洋美术彩蛋（上）

随着科技的突飞猛进，游戏在制作手法上越来越包罗万象，并被世人广泛认为是紧接绘画、雕塑等八大艺术之后的“第九艺术”。而其中最能直观体现其艺术特征的就是游戏的美术制作了。通俗来说，凡是游戏中所能看到的一切画面都统称为游戏美术。一个游戏在制作前就必须确立固定且富有特色的美术风格，并据此设计出登场角色和游戏场景等等，最后诞生出游戏中的每一帧画面。从游戏美术这个切入点出发，我们不仅可以由浅入深地了解游戏的制作理念，有时更能体会到设计者们的匠心。首期的“第九美术馆”将以《龙之王冠》作为鉴赏对象，为大家解析作品中向西洋经典艺术致敬的隐藏彩蛋。那么接下来就让我们一起进入对《龙之王冠》的别样探索之旅吧！

引起争议的游戏人设



↑引起争议的巨乳女巫形象，Jason Schreier评论这样的设计只是为了在现今泛滥的幻想风格游戏中刻意搏出位而已。



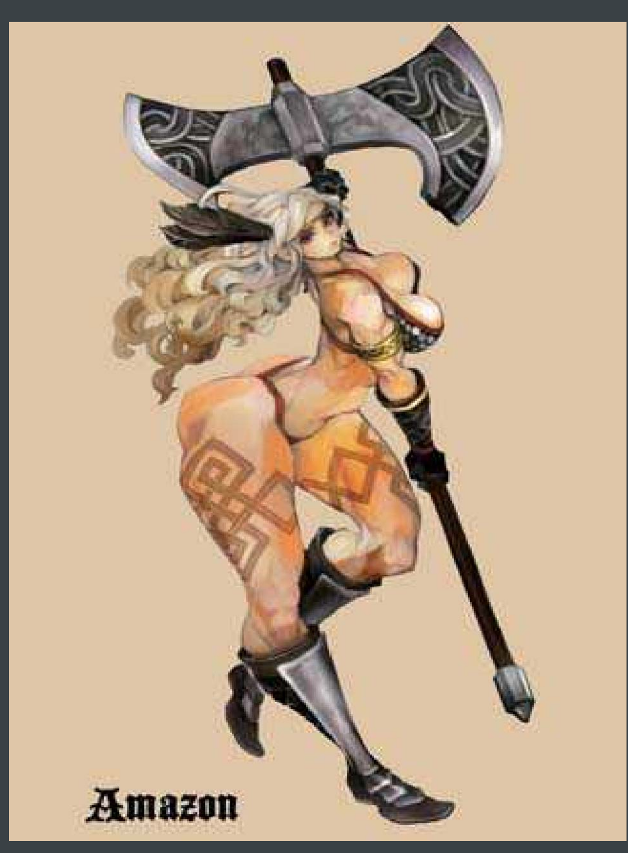
↑ 神谷在Facebook上回击时附上的矮人插画。

自《龙之王冠》的人设公布以来，其略显夸张的角色设计就引起了极大的争议。知名游戏博客Kotaku的编辑Jason Schreier就直言游戏中登场的巨乳女巫毫无设计美感，感觉这样低俗的设计方案像是出自一个14岁孩童之手。此番言论随即引起了游戏制作者神谷盛治（以下简称神谷）的反击，他在Facebook上发布了一张矮人的插画，并笑言：“看来Kotaku的Jason Schreier既不喜欢女巫也不喜欢亚马逊女战士，于是我特意准备了他会喜欢的插图。”两人一来一往的言论之争也引起了玩家的巨大反响，反对者认为这样将女性特征过于夸张化是将女性物件化，并且担忧过于性感甚至偏色情的角色设计会孤立女性玩家。而支持者则坚持这些看法都是多余的担心，有人指出女性的乳房可分泌乳汁给予子女生命，这一点也正好与游戏中女巫将骷髅起死回生的功能相契合，所以也算是个恰当的隐喻。

事后，神谷与Jason Schreier进行了和解，神谷盛治也亲自对《龙之王冠》的相关设计理念做出了解释：“无论是《龙与地下城》还是J.R.R.托尔金的幻想巨作里，其基本的幻想理念都在风格上自成一体，并魅力十足。我在设计制作《龙之王冠》时只从中汲取了一些正统的元素，若只是这样单纯地复制以往幻想类游戏、漫画和电影中的设计的话根本无法脱颖而出，因此我决定使用动漫风格对人物设计进行夸张。”



↑一身肌肉的矮人是力量型职业的代表。



↑亚马逊女战士兼具力量和速度。


↑兽人族战士形象。

从角色图上可以看出神谷将男性角色的肌肉特征、女性角色的柔弱特性和怪兽的外表特点都作了夸张处理，这也让每个角色都散发着独特的魅力且辨识度极高。这剑走偏锋的艺术风格也确实让《龙之王冠》不至于被淹没在现今数量众多的幻想类作品中。

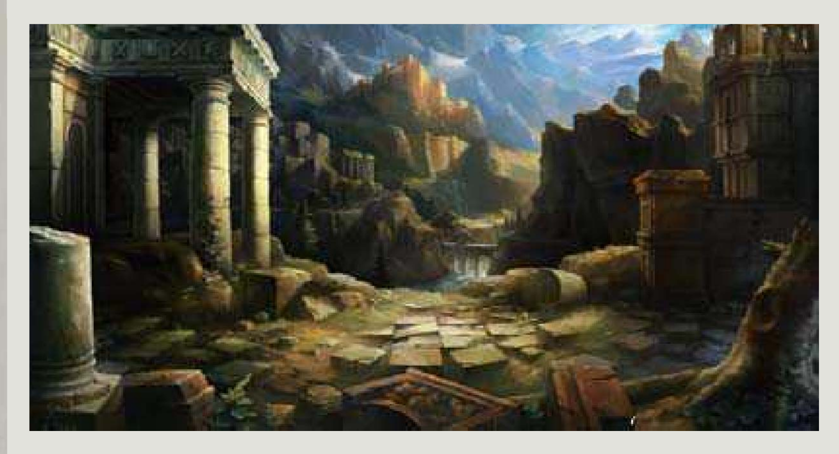
“人人都是艺术家”的香草社



↑香草社的社长，游戏制作人兼插画担当的神谷盛治，在《龙之王冠》之前香草社还制作过广受好评的《胧村正》。

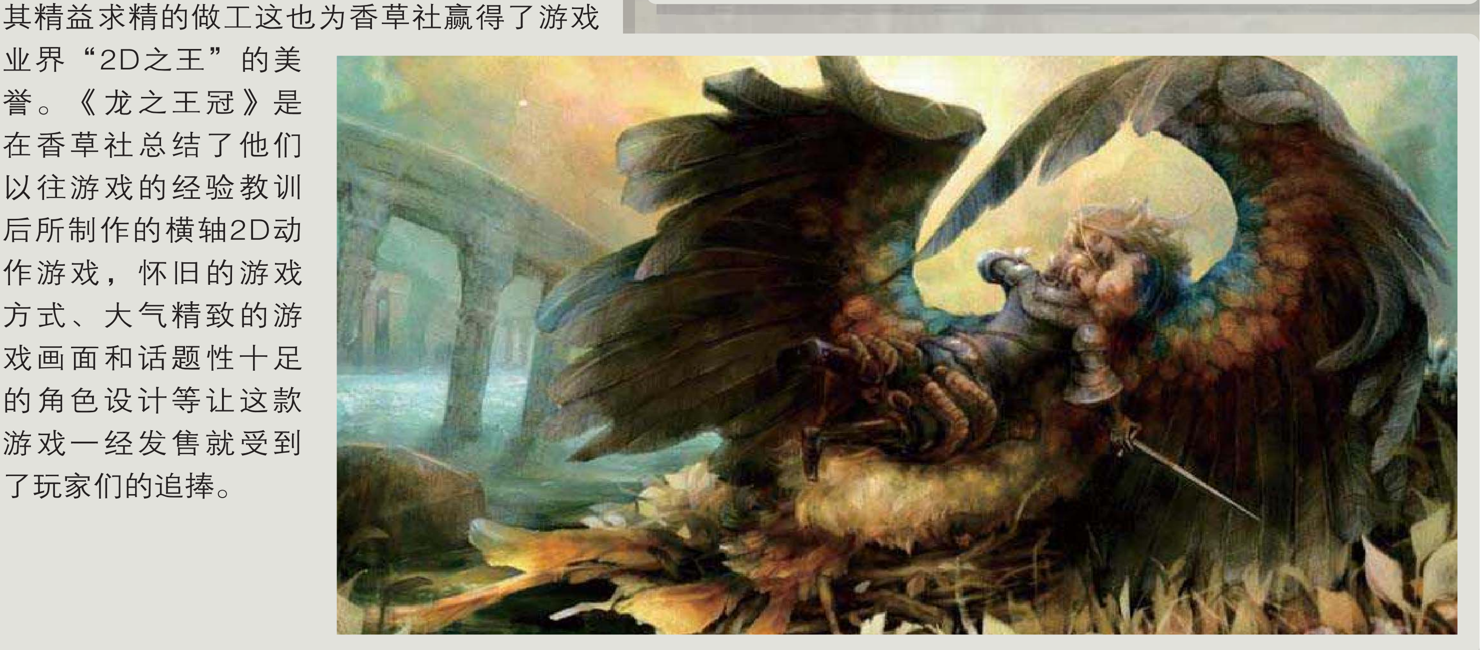






↑游戏中宏大的场景，精细的光影处理使其有着如同油画般的厚重感。

相信除了美轮美奂的人物设计和场景设计外，游戏中通过任务解锁的CG插画也会让玩过游戏的玩家印象深刻，其精致程度甚至有的玩家还发出了“其实原画才是游戏本体”的感叹。制作本作的香草社其实是一个在2002年成立的一所只有23人（2013年5月为止的数据）的小公司。神谷形容这只队伍的最大特色是“人人都是艺术家”。虽然不是高产的游戏公司，但其所具备的个性鲜明的美术风格、华丽流畅的动作设计等要素都为它赢得了一批死忠粉丝。在现今以3D美术造型为主流的市场中，香草社逆流而上，坚持制作工程更为庞大，成本更高的2D造型，其精益求精的做工这也为香草社赢得了游戏业界“2D之王”的美誉。《龙之王冠》是在香草社总结了他们以往游戏的经验教训后所制作的横轴2D动作游戏，怀旧的游戏方式、大气精致的游戏画面和话题性十足的角色设计等让这款游戏一经发售就受到了玩家们的追捧。







↑ 游戏中的某些CG插图融合了美式动漫丰满的人体结构和日式动漫的美型主义。



↑ 就连游戏中的食物CG都经由了仔细的刻画和效果渲染。

来自《龙之王冠》的致敬

巨乳女巫等话题性角色其实只能体现《龙之王冠》美术设计理念的冰山一角，这款游戏中包含着游戏制作团队向许多经典西洋美术作品以及中世纪审美意识的致敬。下面就让笔者来为大家介绍一下其中有趣的隐藏彩蛋吧。



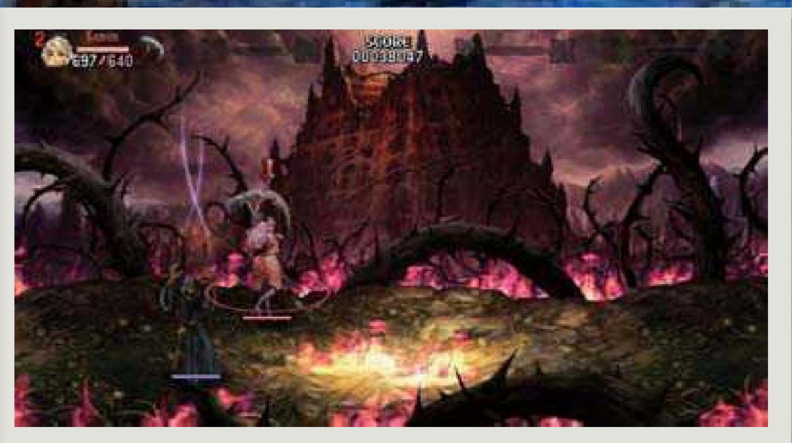
老彼得·布吕赫尔（Pieter Bruegel）的《小通天塔》（The little tower of Babel）



老彼得·布吕赫尔于1525 年生于荷兰，是文艺复兴时期的画家，以描绘自然景色与农民生活的画作闻名。他的大多数著名作品现已遗失，目前仅45件作品被证实为他的遗作，其中15件收藏与维也纳的艺术史博物馆。其在1563年创作的名画《小通天塔》现收藏在鹿特丹的博伊曼斯·凡·伯宁根博物馆。



↑老彼得·布吕赫尔创作的《小通天塔》。



↑游戏中的“忘却的圣域”。

从图中可以看出香草社团队在设计“忘却的圣域”时，从形状和配色处理上完全参考了这幅名画。

游戏中“忘却的圣域”是人类为了接近众神的世界而尝试建造的巨塔，但人类的这份傲慢触怒了众神，最后人类连同城市都被毁灭在了神明的惩罚之中。关于人类历史上的通天塔虽然圣经及犹太文献的记载都有所不同，但挑战神明权威，及最终遭受天谴这一共通特征还是存在的。因此游戏中“忘却的圣域“其实是对通天塔的外形及象征意义的双重借鉴。

关键词

希腊雕塑

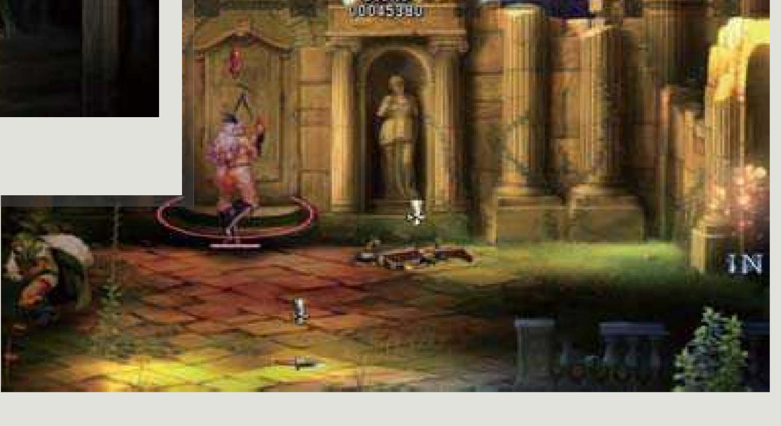
游戏的迷宫场景中大量出现了希腊风格的雕塑，迷宫门口的女性雕像的姿势让人不由得联想到《一个受伤的亚马逊人》这一由古希腊著名雕塑家波利克里托斯（polyclitus）创作的作品。其作品中虽然塑造的是一组亚马逊女战士形象，但无论是人体还是造型都更多偏向男性的健美，而游戏中的处理则增添了女性的柔美气息。



↑由波利克里托斯（polyclitus）创作的《一个受伤的亚马逊人》（A Wounded Amazon）。



↑迷宫门口的女性雕塑。



↑游戏中古代神殿遗迹的迷宫墙上，同样充斥着大量的雕塑。

希腊雕塑的一大特征就是面部高耸的鼻梁线条，游戏中对雕像的描绘也都保留了这一特征，并且这些古朴的雕塑也为游戏中古老神秘的迷宫增添了静谧华贵的氛围。





↑代表性的希腊雕塑——雅典娜的大理石头像。



↑游戏中祈祷时面对的女神像，通关后破损的石像也会逐一修复。

《萨莫特拉斯的胜利女神》又称《胜利女神之翼》，是表现古希腊胜利女神的大理石雕塑，虽然头部已经残缺，但依然可以想象到其当年竖立在神庙前迎接胜利归来的英雄们的风姿。因此游戏里对此雕塑的借鉴使用也是有着望勇士平安凯旋的喻意。



↑《萨莫特拉斯的胜利女神》（The Winged Victory），作者已无从考证，目前藏于法国卢浮宫，是世界上最著名的的雕塑之一。

结语

《龙之王冠》的制作者们通过参考大量文史和美术方面的资料构建了这个华丽壮阔、宏伟庞大的游戏。下一辑的第九美术馆将会继续为大家介绍《龙之王冠》中所隐藏的各类西洋美术元素，相信通过这个形式大家可以更加走近这款内容丰富的作品。

掌门人

主持 马修&胧月

插画 西瓜树



进入9月，2013年这个炙热的夏天和美好的暑假便都已经成为了过去，过去的这个夏天、这个暑假，大家都休息得如何？玩得又怎样？填坑计划是否都得以实施？其实游戏最重要的是玩出快乐，有时候给自己制定出计划，反而会玩得累，所以说，过去也好，以后也好，都让我们以更轻松的心态来玩游戏，那么我们也都会更深切地感受到游戏的乐趣的。好，下面开始本辑的“掌门人”！

新小编 库玛的自我介绍

本想高贵冷艳、矜持自重地华丽登场。但一想到随即会扑面而来的白眼和吐槽我还是老实地自我介绍算了。

初次见面，吾辈乃来自天府之国的库玛，秉承了我大四川人民一贯热衷吃喝玩乐的属性，平日里不会缝扣子削苹果，不小心吃了过期食品中毒倒地，没有记忆中枢、反应迟钝和严重面盲症等等的废柴特征也经常让朋友们不忍直视。

是《MH》脑残粉，但却技艺不精，经常在游戏中被打得鼻青脸肿（捂脸）……因为好奇心旺盛所以对游戏类型没有特别的限定，只要是公认的好游戏都来者不拒。

爱好广泛但都钻研不精，除了打游戏、看美/英/日剧、画画和到处胡吃海喝外，平时还喜欢去逛美术馆和博物馆。所以新栏目《第九美术馆》也算是结合了自己的爱好，希望能将游戏美术的一些精髓呈现给大家。那么，以后就请多多指教啦！

只言片语 一直是《口袋》迷，对这次的《X·Y》非常期待。（上海 夏禹成）

（广东深圳 彭嘉鸿）

掌门话题 小编们认为最理想的工作环境是怎样？



库玛 我觉得现在就是理想的工作环境啊，不用穿正装，不用天天化妆，也没有烦人的上下关系，还可以自豪地说自己是死宅，有人一起玩游戏XD。

半夏 曾经到国内某游戏公司办事儿，中午休息时一群人一边等电梯一边讨论“我要在那里放个宝箱”“那件装备再多两层纱肯定不好看”……大概这就是我最理想的工作环境了，一群人为了一件喜欢的事情一起努力的感觉。当然现在也不错呀，都是一群喜欢游戏的家伙呢。

胧月 众人精密合作、空气虽然很紧张，但能很有成就感地攻略掉一件件工作项目，最后带来一种回暖的舒适，这是我比较向往的集体工作状态，有点精神层面了。物质层面，希望公司附近开一家不是那么城乡结合部的日料店。

白菜 虽然我想说理想的工作环境应该是工资高、不加班、办事驾轻就熟……但仔细想想，其实最为重要的，还是能够与同事保持良好的关系，让自己心情舒畅。套用TVB的名台词就是“开心最重要啦”。

乌冬 对于我这种整天在公司加班，待公司时间比宿舍还长的人来说，还真希望公司能有间浴室，能在通宵加完班后冲个热水澡，这样我就可以连宿舍都不用回了，好吧，虽然回宿舍也只是5分钟的路程……



苍穹 以前也在书上提过，由于搬家之后上下班路程较远，加班赶稿或者截稿日时经常回不去，得在编辑部凑合一宿。夏天蚊虫叮咬还好解决，冬天寒风凛冽的时候真心扛不住，能给配一套被子就好了……当然话说回来，部门的工作氛围我很享受，拿到成品后看着油墨印出的文字也很满足——这就够了。



阿鲁 我心目中的理想工作环境就是跟一群志同道合的朋友在一起，开心地做自己想做的事，就目前的工作环境来说基本都实现了，我很欣慰。

马修 理想的工作环境，说实话，现在这工作真心不错，无论是和各位同事相处还是游戏这个共同话题，有时虽然赶稿辛苦但也乐在其中，毕竟写作和游戏是我两大爱好，何况平常可以光明正大地打游戏……不过距离本人心目中的最理想工作环境还是有些差距的：比如能取消“考勤”这一制度（→ →）……

无奈妥协了

当我在写回函表时，旁边有一妹子硬要帮我写，我只好无奈地妥协了，于是就出现了圆珠笔的字迹。唉，这到底是怎么了？

贵阳 杨博



白菜：你还写劳什子回函表！

阿鲁：野生的妹子出现了，还不快使用大师球！

库玛：虽然觉得可能已经来不及了，但还是想提醒你——少年，你的重点错了啊……

马修：好奇怪的感觉，于是找画师专门给杨同学这事画了插画。放心，绝不是暴走漫画。

只言片语 《X·Y》的新神兽虽然看着没有当时《黑·白》版那么眼前一亮，但也让人充满期待！（厦门 天の包子）

要果断出手

上周又去了趟日本，恰好又住在秋叶原旁。只要没事干就去商店里转，刚好又看到一个1：8的黑岩手办，本来想买的，又太贵了。我就决定看看到最后一天来买，会不会降价，结果……最后一天就晚了2分钟，我眼睁睁地看着黑岩被买走了。以后看到好的东西要果断出手啊！

常州 姚昕

阿鲁：施主，这即是传说中的无缘，放宽心态，洗洗睡吧。

胧月：亚马逊上找找？1：8总觉得不会是太稀罕的货。

苍穹：这个“又”字真是让我很在意啊，就好像下班后鲁叔“又”背包了的感觉一样。

马修：姚同学怎么看都是秋叶原的常客呢……



半夏：不就是日本嘛，来，一趟说走就走的旅行（低调地亮出去日本的机票）！

酷洛洛：听说最近日元大跌（默默亮出一张长长的采购单）……

微生活

这辑库玛同学转正，虽说在《掌机王SP》上刚露脸，实际上也和众小编相处两个月了，期间各种吐槽，这辑先放上半页。

诓新人

白菜：我这里有一款3DS正GAME叫《名侦探柯南 木偶轮舞曲》，小姐有没有兴趣拿去玩一下。

库玛：好评还是差评啊，坑爹货就算了，没有下限的话可以玩。

胧月：绝对正GAME！

半夏：一般你们诓新人时我从不说话，因为我想到了自己悲惨的过去。

库玛：秒懂，这个世道好人已经不多啦……

毛老师的事迹

库玛：宿舍如果一个人一间就好啦，肯定申请！

苍穹：你到毛老师的地位就可以一个人一间。

库玛：那是技能不是地位。

苍穹：妥妥的地位！

库玛：不是吧，我有听过他的小伙伴们的血与泪的控诉！（有关毛老师打呼噜的事。）

阿鲁：毛老师的事迹已经这么普及了？

转正

胧月：恭喜库玛以良好的表现提前一个月转正 。

苍穹：说，你们昨天晚饭到底吃了什么！

马修：这辑开始又多一个要催交小编寄语了。

库玛：好开心啊啊啊啊。

胧月：这辑可以挂黑影写自我介绍和小编寄语，小编名和小编形象要求尽快想出来

库玛：又要取名字（TVT）……

苍穹：黑影就用这个好了！



只言片语 期待《MH4》用不着什么理由，整个系列的素质都很高。（上海 腹黑之怪怪）

钢铁之妹控

最近发现表妹越来越可爱了，虽然只比我小1岁，但萝莉气质满满，超萌的！一顿饭的时间她的脸上就被我蹂躏了无数次，幸福感油然而生，是谁说没有妹妹的家伙才是妹控病啊，咱不就是个有实妹的“钢铁之妹控”！

上海 夏一皓

胧月：你的妹妹一定在想：“我的哥哥不可能那么变态！”

酷洛洛：没图没真相啊，同学。

马修：把信封翻过来倒过去看看，确认的确没有这位传说中的妹妹的照片……

半夏：你们够了……

206辑调查之没条件玩游戏是喜爱的活动？有无熬夜填坑的有趣游戏经历？

不打游戏的时候喜欢看书，或者约基友去唱歌、打网球之类，可惜没有妹子。而晚上我一直都是在身旁就是躺着熟睡的老爸的床的环境下闷在书桌底下偷打按键声最小的PSP-1000这种事我会乱说?

大连 凌随意沫

上网看攻略。有熬夜经历，然后第二天头痛。

武汉 小枫

没游戏就上网、睡觉……没熬夜过，大四时每晚玩《机战W》（从11点玩到2点）；初中时每早5点起来偷完GBA的《机战A》。

石家庄 Linninter

果断看动漫，填坑从来都要熬夜，基本上每个游戏都有熬夜的经历。

东莞 Magic

打TCG桌游。有熬夜经历，不过很多次都是打着打着睡着了……

天津 JK

看杂志、听音乐、出游。当年熬夜畅游时有发生。

昆明 飞

孩提时代，除了游戏最爱的就是读书了。

赤峰 威廉

动漫或篮球。熬夜的话，在被窝里玩《刺客信条》，戴着耳机玩。七转八拐终于杀死目标后，人过于兴奋一下子坐了起来，结果被上厕所的老爸发现了，然后就悲剧了……

宁波 稀幻

没条件玩游戏时最喜爱逛街或踩单车去探险。熬夜么，有一个坑我熬了两夜还没填完的《最终幻想XⅢ》……

广州 洪哥

看小说、看手办、玩电脑。当然有熬夜，是在初二期末考试的前一个晚上，我正在打《空轨》，本来想打一会就睡可剧情太吸引人了，等到打通看完结局，东方已经有一抹红霞了。结果考试的时候很不幸睡着，好在睡之前都做完了，最后的成绩还是不错的。

常州 神之叹息

马修：看了下大家日常游戏以外的生活，有宅的、有运动的，总而言之大家的生活都是很丰富的；至于熬夜，大家一定要以身体为先少熬夜，于是让我们一起养成早睡早起的习惯吧！话说我啥时候才能在12点前倒下就睡呢……

207辑调查之对今年TGS的期待

求今年的TGS索尼再次大获全胜，PS4大败Xbox one，还有就是希望PS4能有行货。

宁波 稀幻

任天堂、索尼数字发行游戏的售价，现在的售价太奇怪了，数字版和实体版一个售价，抢钱啊！再就是国内能开放电子游戏市场。

上海 王菁益

期待《FFVXⅢ》、《战场的女武神》、《王国之心》这些游戏。

广东 杨洪

希望PSV能沾点《MH》的福，哪怕一点点。现在就算有《讨鬼传》、《SS》这类作品貌似也无法让PSV真正崛起啊！3DS的话希望老任出个改良版——可老任根本不参加TGS……

苏州 木下新一

当然是《怪物猎人4》等大作的到来啦。

东莞 Magic

《战场的女武神4》怎么还没消息啊！《NBA 2K14》给PSV来一发吧……

马鞍山 玮园长

希望今年TGS上能推出由经典动漫改编而成的掌机游戏，如《天使之翼》、《太空堡垒》等。

上海 顾春军

希望有突破性的游戏推出吧，爆炸性新闻也不错。

玉林 陈海松

有新的PSV游戏公布，行货主机也是超期待的。

天津 JK

希望有更好的游戏吧！

武汉 小枫

只言片语 横版的《龙之王冠》大爱啊！（天津 JK）





汕头 Melmen

马修： 看起来是一块巨大的布丁啊。

马修： 话说香港的《数码暴龙》的译名和这个家伙有直接关系吧？

桂林 尾巴



厦门 天の包子



马修： 大叔版林克？侧脸看很像几年前离职的某个很强的同事。

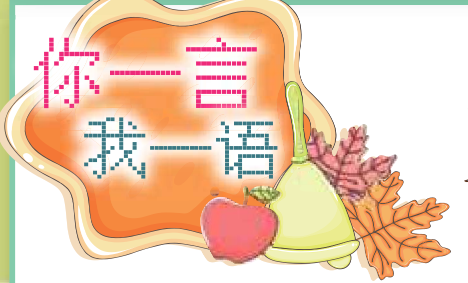
沈阳 梅子

马修： 这个应该就是梅子同学的自画像了。



呼和浩特 张钊

马修： 这小伙长得多硬朗多有棱角！



在学校里找到了一个同样喜欢掌机的少年，有人联机、一起聊游戏的感觉真好，有个机友真好，好评！

沈阳 A星

马修： 各位抱怨身边没机友的朋友们不妨也多留意下，说不定哪天就遇到同好了呢。

我PSP换壳后玩游戏一激动一用力就黑屏怎么办？

武汉 小枫

马修： 貌似是压到屏幕排线了，每次用力按时会导致基础不良，拆开看看，如果是机壳问题，可以把多余的部分锉掉；如果不打算动手，就直接换回原来的机壳好了。

小编谁最胖？

石家庄 Linninter

马修： 体重上来说应该是本人，但结合身材来说，应该是毛老师。

暑假又能好好玩游戏又能好好看动画，《弹丸论破》和《BB》都必看啊各位小编！

苏州 血祭狂歌

马修： 真是让人羡慕的暑假党……

迷你龙纸模挺有意思的，下次能不能把鲁叔变成纸模当赠品随书附赠呢？

天津 牛牛

马修： 就工艺上来说，鲁叔的形象如果纸模化的话，做起来会极其复杂。

小编们除了工作、玩游戏，其他会有什么活动吗？

开平 钊哥

马修： 虽然小时候很向往每天只有这么两件事的工作该多好，事实上除了这两件事其他很多活动也必不可少，比如鲁叔月姐姐他们的聚餐聚会参加漫展啥的。

忠实的“掌机饭”在通了几个游戏后忽然发现我“变节”了，一旁遭落灰的掌机们在绝望地瞪我……

沈阳 赛伯拉斯

马修： 很正常很正常，前年有段时间我也很沉迷于《连连看》那种简单的游戏，但简单享受一番后还是回来了——休息一段时间会发现还是掌机游戏是咱们的主食。

小编们最大胆的一次经历是什么？比如扶起老人、裸奔抒压之类的。

汕头 Melmen

马修： 扶老人这么胆大包天的事情小学时还真干过，不过那时扶老携幼还不算是什么风险特大的行为。至于裸奔，这么行为艺术领域的事显然和众编的宅属性无缘。

在学校外吃螺蛳粉，辣椒汁溅到眼睛里了，啊我的光学镜啊！

南宁 梦吉陆行鸟

马修： 其实每次吃红油抄手时被溅起的辣椒汁蛰到眼睛，都会深切体会到镜片眼镜对于辣味汤面类食品的重要性。

一批人结束高考，就会有新一批人去开始高考！加油，我的高三！高三，你好！未来，你好！

天津 才子

马修： 大家都加油，不就是高三么……

稿费待确认通告

以上作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需提供信息
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	姓名、收款方式、样书地址
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R	姓名、收款方式、样书地址

只言片语 作为系列在3DS登场的正统续作第二作，《MH4》一定要顶。（沈阳 腌甜葱）

北京 枪火之歌



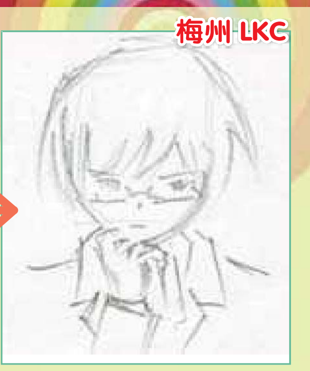
广州 Leon

马修：我相信脸部轮廓不是无意描粗，而是因为有络腮胡子。

马修：有点柯南脸的眼镜小哥。

马修：头身比例略有港漫风格啊。

梅州 LKC



马修：这不是《轨迹》的吉祥物咪西么。

马修：这惊骇的皮卡丘……

汕头 胖子



沈阳 Hitman

桂林 教主

马修：发型真精神——话说这辑收录不少一寸免冠照感觉的自画像呢。

父子同乐

我在幼儿园的时候，父亲和我一起逛商场，因为当天是父亲节，父亲便买了PSone给我，我们父子一起同乐了。

厦门 541



酷洛洛：感觉充满了槽点却无计可施，只好交棒给下一位了。

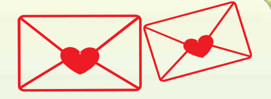
白菜：没人觉得略奇怪吗？

胧月：逻辑上有点没理顺，容我三思。

阿鲁：原来父亲节还可以这样玩，下次找我老爸买游戏去。

LIKY：其实，和儿子一起高高兴兴地玩本身就是对父亲难以取代的礼物，前面几个等当了爹也会明白的。

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206、208、209辑，定价：18元。

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、69辑，定价：18元。

《3DS专辑》：VOL.3，定价32.00元。《3DS专辑》：VOL.4；VOL.5；VOL.6；，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.5；VOL.6，定价：35元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌・桌游》：第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，

Email：pgking@263.net

只言片语 《大金刚王国 回归 3D》充满了童趣，人见人爱。（上海 顾春军）



马上就要到中秋节了，话说去年虽然在家里跟父母一起过了个节日，不过因为种种原因没有买到本人最爱吃的云腿月饼，很是不爽，今年一定得把去年没吃到的给补回来，我要吃个痛！

一般要卖PSV的二手游戏大概要折价多少才合适呢？

天津 JK

不能一概而论。一要看游戏的保存情况，如箱、说是否完整，有无特典码、联机码等。二要看游戏本身的品质和市场的反应，一些公认的好游戏价格就比较坚挺，当然卖二手也比较容易；一些饱受恶评，甚至是有重大BUG的游戏，在二手市场就不那么好销了，可能得折价不少才有人问津。另外，PS+上有免费赠送的游戏二手价格都会相对降低，而一些游戏在推出中文版后，日文版的价格也会有明显下调。建议在卖游戏之前先到淘宝的跳蚤街搜一搜二手的平均价，定一个自己所能接受的心理价位。当然网络交易有风险，尤其二手交易一定要谨慎。

3DS盖住盖子后电量也在流失吗？

重庆 Kyo

盖住3DS后虽然电量流失很慢，但依旧还是会流失，但撑上半天是完全没问题的，去逛展会什么的就放心地带着3DS去擦人吧。

听说3DS开省电模式会尿屏？

深圳 z皮

省电模式下整体显示会发黄发暗，但和尿屏没有任何关系，如果需要开省电模式，尽管放心用。

在PSP上有哪些好玩的游戏，比如像《怪物猎人》之类的。

安吉 凌志云

库玛 如果是喜欢《怪物猎人》这类ACT游戏的玩家，可以考虑玩一玩最近的《讨鬼传》，其酣畅淋漓的战斗场面和富有质感的游戏画面等等都和《怪物猎人》有很多相似点。其他诸如《战神》、《梦幻之星》和《噬神者》等游戏的素质也不错，若是有机会也推荐尝试一下。

《龙之王冠》有中文版吗？有的话我十分期待它的到来！

重庆 琪林

官方曾表示过《龙之王冠》会推出港台版中文版，但仅含糊地定在今年秋，一直没有确切的发售日。不过近期有多家台湾零售商给出了10月25日的发售日期，虽然官方尚未给出答复，但应该比较靠谱，对于期待中文版的玩家们而言也算有了个盼头。

很想白PSV的《忍者龙剑传 Σ2 加强

只言片语 当年用SL大法通的《大金刚王国》，是好游戏。（沈阳 赛伯拉斯）

版》怎么破……手残怎么破……

成都 林木森

其实不管你是否手残，这款作品都是白不了的，关键就在于不能联机打挑战任务，以AI同伴的技术基本等于送死，然后玩家就只有被BOSS玩到死。目前为止还没有玩家可以通过正常手段白金这款作品，所以这位朋友也不必自责。

PSP-1000不能联机么？为什么我的《讨鬼传》调查石头显示PSP-1000不可以啊？

大连 刘昊

PSP-1000本身是具备联机功能的，但部分游戏对1000型机器设有联机限制，比如以前的《最终幻想 零式》和你问到的《讨鬼传》。目前网上已经有补丁可解决联机问题，你可以去下载一个给ISO打上补丁，便可解除联机限制。

请问《PSO2》有什么快速练级的方法吗？掌机加电脑两个多月了，连20级都不到。升1级要几万的经验，打一只普通小怪才给20不到。

天津 张如光

这是正常情况。因此所谓快速练级，就是如何在更短的时间内刷更多的杂兵。建议根据自身的等级进入合适的联机地图，不断绕着2区场地走，一直刷野生BOSS和紧急任务。特别是保护水晶的紧急任务，一般守护成功的话就会出交叉BURST，一段时间内杂兵会不断出现，这就是大量的经验值。前期的情况下，如果队友够强，那么一个交叉BURST提升2～3级是妥妥的。

刚入了PSV，升级到了最新的系统，我记得之前的系统在主菜单可以用按键来操作，但为什么最新的这个又不行了？

广州 死旗君

Ver.1.80之后的系统就都对应主菜单按键操作了，但要记得在“设定”→“系统”中把“使用PS Vita主机的按键操作”一项勾上，才能启用该功能。

3DS LL的滑杆帽能取下来换么？

苏州 老总

当然可以啦，拆开后把里面的黑片拧一下就可以拆下来了，不过换帽的时候要注意是3DS用还是3DS LL用。

请问3DS如何升级系统？对烧录卡有什么要求？

南宁 小智

点扳手图标进入设定界面，选择左下的“其他设定”（不同语言版本的文字会不同，但位置都是一致的），进入后翻到第4页，选第一项就会更新系统。系统升级本身的一大目的就是反盗版，所以使用烧录卡就能不升级尽量别升吧，尤其是现在3DS的烧录卡还只支持4.5及以下版本的主机。

3DS用烧录卡的话会影响邂逅通信这些功能吗？

马鞍山 许少玮

在低版本的时代，用烧录卡的3DS是可以正常使用邂逅通信功能的。不过，现在没有烧录卡支持最新版本的3DS。而邂逅通信时，如果玩家邂逅到了机器版本比自己高的玩家，那么就会下载更新包自动更新。所以，用烧录卡的玩家，还是建议平时关闭邂逅通信功能。

许多经典的家用机游戏会出现在PSV上吗？

上海 顾春军

按照PSV的机能，从技术的角度出发是完全可以复刻家用机游戏的，不过具体复刻什么作品、具体什么时候复刻那就得看游戏厂商的心情和战略了。

PSV的内容管理助手是不联网就不能和PSV连接么？

天津 JK

没有这回事啦。只要将充电器的线接上USB接口，不管有没有网络环境都能连上电脑的。如果这位玩家没有成功连接，那可能是因为你的内容管理助手不是最新版，跟不上PSV的系统版本。这就必须联网先下载一个最新程序了。





生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

焦阳　昵称：神

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、PSV、NDSL
喜欢的游戏：《初音》、《灵魂献祭》、《闪乱神乐》
地址：河北省唐山市古冶区华瑞新城一期12楼2单元402
邮编：630000　QQ：296349753
Email：jy1995125@qq.com
想说的话：《灵魂献祭》求机友。

张博诗　昵称：风之林

性别：男　年龄：23
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《高达》、《MHP》
地址：广东省茂名市茂南区文明北路339号恒泰花园B栋403
邮编：525000　QQ：517334015
电话：18938383079
想说的话：天下玩友是一家！

杨子俊　昵称：俊俊

性别：男　年龄：21
拥有掌机：NDS、3DS、PSP、PSV
喜欢的游戏：《MH》、《初音》
地址：广西南宁市西乡塘区大学东路100号广西大学西一栋207
邮编：530004　QQ：476852537
电话：18077022480
想说的话：努力学习，拼命玩！

戚振铭　昵称：Agoni

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《噬神者》、《召唤之夜》、《MHP》
地址：广东省东莞市石龙区和平路7号
邮编：511700
Email：slchee@163.com
电话：13826902302
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

钱哲立　昵称：就是这个昵称

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《GT赛车》、《MHP》
地址：江苏省苏州市工业园区湖左岸16幢505室
邮编：215000　QQ：997617243
Email：997617243@qq.com
电话：0512-67611072
想说的话：求祝福，求中奖。

只言片语　狩猎类型的游戏我都喜欢，而《讨鬼传》的人设我超喜欢，特别是那木姐姐，哇嘎嘎……（桂林 教主）

陈少勇

昵称：帝幻

性别：男　年龄：16

拥有掌机：NDS、3DS、PSP、PSV

喜欢的游戏：《口袋》、《马里奥赛车》

地址：广西百色市右江区建华机械厂

邮编：533000　QQ：754685724

Email：754685724@qq.com

电话：18377611410

想说的话：祝《掌机王SP》大卖！

夏恺

昵称：大毛

性别：男　年龄：26

拥有掌机：PSP、NDS、3DS

喜欢的游戏：《口袋》、《P4G》、《MHP》

地址：上海市宝山区松南五村301号602室

邮编：200441　QQ：1597233798

Email：1597233798@qq.com

电话：13817978426

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

吴俊杰

昵称：Candy

性别：男　年龄：18

拥有掌机：PSP、3DS、PSV、iDSi、GBA

喜欢的游戏：《口袋》、《MH》、《战神》

地址：浙江省嘉兴市秀洲区亚夏风和苑康宁居3幢301

邮编：314000　QQ：987771593

Email：987771593@qq.com

电话：13484101029

想说的话：从小学的第一辑开始，已过了N个年头，老夫已经长大了，第一次寄回函，真激动！

刘晗昆

昵称：困A困

性别：男　年龄：14

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《初音》、《口袋》

地址：上海市宝山区月浦镇绥化路201弄17门602室

邮编：200941　QQ：731201132

Email：731201132@qq.com

电话：021-36301318

想说的话：要是我有个像初音一样的姐姐或妹妹就好了。

崔欣

性别：男　年龄：24

拥有掌机：PSV、3DS

喜欢的游戏：《灵魂献祭》、《闪乱神乐》

地址：广西桂林市七星区龙隐路18号

邮编：541004　QQ：787355371

Email：787355371@qq.com

电话：18677306404

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，内容越来越精彩。

熊梓健

昵称：Panda

性别：男　年龄：18

拥有掌机：PSP、PSV、NDS

喜欢的游戏：《初音》、《MHP》

地址：广东省广州市天河区珠江新城平月路南国花园C1-1806房

邮编：510627　QQ：384184605

Email：pandafxx@163.com

电话：38209960

想说的话：高三党！正在加油！

赵金

性别：男　年龄：31

拥有掌机：PSP、PSV、3DS

喜欢的游戏：《机战》、《恶魔城》、《重装机兵》

地址：陕西省太原市杏花岭敦化南路35号迎春新区5号楼2单元501室

邮编：030013　QQ：847681081

Email：xyz3125@163.com

电话：13593145542

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

只言片语　《龙之王冠》打得好爽啊！（北京 BG）

小编寄语

库玛



◆取名字这种事简直就是我人生难以逾越的一大鸿沟，所以取小编名和新栏目名都着实让我费心费力，痛苦得想掀桌。结果想出来的小编名被众人嘲笑为音同“苦妈”，然后群里就老是“苦妈”、“苦妈”地叫，简直让我倍感屈辱！不过转念一想，这也很符合我这个连房租都快交不起的贫穷苦情的形象啦，所以就不跟他们计较了（默默掏出破瓷碗和拐杖走向众人，背景音乐：只要人人都献出一点爱，世界将变成美好的人间）。

◆《特效化妆师大对决》算是个人最喜欢的美国真人秀节目了，这个由Syfy举办的让参赛者比拼特效化妆技术的节目一经推出就广受好评。之前没能夺冠的几名实力老将在最新一季里再度回归，其中的roy和laura都是在下的大爱，所以估计决赛会让人看得异常纠结。

◆广东好吃的真多！这让身为吃货的在下每天都沉浸在幸福之中，不过幸福之后存在感爆棚的赘肉总是让人神伤……诶，要是有人开发出“暴饮暴食减肥法”就好了！

胧月

★这一辑“掌机王”的最大事件当属小编“苦妈”正式与广大读者见面，其作为一个帝国大学全A成绩毕业的学霸院生，难得还如此平易近人，本学渣真是越来越感到没有容身之地了。

★周末有广州的朋友来玩，我提议去逛书店时遭到毛老师吐槽“你是不是小编寄语又缺内容了”，这都被你看出来了？就这么明显？啊？末了买了本《潮骚》，毛老师大概还记得作者名，抱怨道“怎么又是三岛由纪夫啊”。这么没创意真是对不起您呐。

★深圳机厅居然有《BBCS2》，尽管落后了三年、两个世代，还是感激涕零，终于不用再忍受《CS》里那个弱到爆的公主。

Tuxi（美编）

◆以前很讨厌喝绿茶，觉得它的味道很恐怖，现在尝起来却觉得还不错。年纪还小的时候，不喜欢的东西有很多，感觉这辈子都不会产生好感了，但如今看来其实没什么不好，于是慢慢改变了原来的想法。不同的时间有不同的心态，连口味也会发生改变，看来很难会有十年如一日的生活习惯。

◆最近迷上《QQ农场》，刚开始经常被偷，总骂别人不道德，现在则是偷菜偷得不亦乐乎，也加入了不道德的行列。老妹看到，被她笑话还玩这么过时的东西，但是有天发现她也偷了我的菜，不知道是怎么一回事呢……

半夏

★收到由苍穹转递的来自江门的吴宏亮同学的信，还有很多其他读者写来的厚厚的信件我都会看过，想对大家说声谢谢，以及加油。

★抛弃小编这个身分后我们也只是一群很普通的人，能够得到你们的支持非常感谢，虽然不能像亲人朋友一样陪在你们身边，但是如果能透过《掌机王SP》给你们带来一点欢乐一点力量，我就无比满足了。

★《古剑奇谭二》已经通关了，虽然早就被剧透过，但是最后的结局画面还是戳心戳肺的虐，同人MAD更是补得一手好刀，这年头BOSS控真是没活路啊（T-T）。

澄香（美编）

☆我的口腔皮肤为什么这么脆弱，吃辣一点的菜，两边各长一个溃疡，喝烫一点的汤，居然把舌头也烫出溃疡了，据说这是体内缺乏维生素引起的。

☆某天准备买菜做饭，买了一把空心菜，到家正准备洗菜，仔细一看，每根菜叶底部都有一小撮绿色残留，不敢吃了直接扔了去吃面，难道是传说中的催长剂？



马修

◆这半年来打电视游戏的速度越来越慢了，好吧，其实是电视长时间给老婆大人征用了。当然我也没闲着，一边打掌机或模拟器游戏，一边陪看。

◆发觉我已然是个资深电视陪看师了：小学时候为了逃避写作业就陪奶奶看琼瑶片，中学大学又经常又被老妈拉着看好人有好报主题的好人片，现在又天天陪老婆看都市喜剧和综艺节目——好在我口味极杂，都看得进去。

◆诺基亚竟然成为历史了？看看身边用了多年的诺基亚手机，略感慨。

◆看了周杰伦在演唱会上和邓丽君穿越30年时空对唱的视频，大为感动，除了缅怀歌神，也被虚拟影像重建技术这个实现现场乱真的黑科技所震撼。

白菜

□《乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗》入手！虽然征战模式的充电课金系统饱受恶评，但对我来说没什么影响。下班后抽空打个20分钟就能完成，剩余的空闲时间都耗在了对战上。系统和角色平衡性比我之前想象的要好太多了，再加上神还原，个人给好评。9月10号也会有平衡性补丁放出，征战模式充电时间也缩短为1/4，可以看出CC2和NBGI都在不断接受玩家的意见。希望游戏能渐渐扩散出去，让更多的玩家能正确地认识到其高素质。

□和我关系极好的表姐生了个大胖小子，在此给他们一家献上祝福。小家伙要健健康康地长大哦！

□前段时间和鲁叔一起私下应朋友邀请去了趟广州，给朋友的电玩聚会所捧场。去广州后更新了两个情报：一是广州的肠粉果然比深圳这边好吃多了；二是日本拉面味道还是没有世间传言那么神。

咕噜（美编）

◆最近的天气比较“抽风”，一早出门还是晴空万里的，坐上大巴没多久，天气就突变，接着就是倾盆大雨，所有的车辆都变成了缓行。

◆由于最近的雨水比较多，早上起床都能感觉到一丝凉意了，深圳的秋天真的来了吗？

sienna（美编）

◆这个月应该是今年是最忙的一个月了吧……

◆妈妈来深圳后老是跟我抱怨这里的物价贵，我只好安慰她习惯了就好，有一天我和她说起家附近有一个农贸市场，她就说要去看看，结果我带着她到了那以后就买了一大堆放在家里屯着(这下她心里平衡了哈哈）……

阿鲁

■近段时间，寝室的厕所发生各种状况，先是马桶盖出现裂缝，为避免被夹屁股进行了更换；接着门被关住后莫名其妙被反锁，于是只能叫人过来更换门锁；最后马桶的冲水系统又出了问题……下个月的寝室费评定有得看了。

■深圳今年的雨水实在是太多了，阴沉的天气让人提不起干劲，搞得现在吃完饭就想睡觉，严重影响工作效率！好吧……我承认是我熬夜看《海女》了。

乌冬

◆本以为AKB48巨蛋巡演能平淡一点地结束，但最终还是逃不了“惊喜闹剧”的上演，继上次的移籍海外组合又宣布回来兼任后，这次则是T4解散又再结成，这样一来当初解散的意义何在，而且最扯的还是成员竟然全部换成新的，这对旧T4的成员难道不是“伤了一次还不够，然后再补一刀”的感觉吗。

◆“2DS？太假了，老任怎么可能把3DS作为卖点的3D显示功能去掉，出个阉割版，这不是连3DS的根本存在都否定了吗，还有你看这恶搞的不能折叠造型是怎么回事，一看就知道假的，什么？是真的！”——出自2DS宣布时笔者聊天群里的对话。



苍穹

◎《雷曼 传奇》的港版突然延期，导致后续的一系列计划都得调整。做完这辑《掌机王SP》后需马不停蹄地送母亲大人去火车站，然后回来继续埋头工作迎接9、10月份的游戏大潮。“工作忙”到底是原因，还是万能的借口呢？

◎钟爱FC版《吞食天地Ⅱ》的羽纹兄最近又研究起改版ROM来了，几个武将的新头像画得颇有韵味，真是让小弟我汗颜啊……成品出来后一定第一时间玩！

◎看到语文教材再次删除鲁迅先生的文章，倒是提醒了我该收一套《鲁迅全集》了。

酷洛洛

◎发现最近有些女生很喜欢称自己是女汉子，我觉得，真的是女汉子，可不会这样说自己……

◎这段时间晚上没事就会拿《古剑2》来耍耍，其实还好呀，画面也不差，战斗系统也不错，只是角色的动作表情有点硬罢了。就连以前从不玩国产PC单机的我，也不知不觉就沉迷其中了。虽然不如有“任务”的半夏进度快，但我也是玩的蛮快的哦（跳剧情那种）。





阿鲁
在本次吐槽正式开始前，首先让我们热烈欢迎库玛同学正式转职为小编。
半夏
恭喜苦妈转正。
马修
恭喜恭喜。
酷洛洛
苦妈，苦吗?
sienna
为什么叫苦妈?
半夏
报告楼上，她笔名就叫苦妈。（笔名是kuma）
库玛
拜你们所赐我打kuma出来的第一个词都不是库玛，而是苦妈了……
半夏
我终于有一起玩耍的小伙伴了。
阿鲁
请问库玛同学，你此时此刻是怎样的心情呢?
库玛
肚子有点饿。
马修
身后就有香蕉，想解决饿肚子问题只需回头。
苍穹
你的心长在胃里?
阿鲁
我问的是心情，不是身体状况。
库玛
肚子饿了心情当然就不好啦！（快拿食物来喂饱我啊）
阿鲁
原来转职成正式成员后心情不好啊……看来你下个月的工资评定有待商榷了。
马修
难道你还想要一个“我将以更加饱满的热情为广大读者服务”这样的教科书式回答么?
库玛
不不不不不不，很开心！激动得不能自己！想围着编辑部跑两圈以显示我的激动之情。
酷洛洛
如果你能坚持每天的话……那就能瘦下来了。
苍穹
如果你能坚持每天的话……一定会长出八块腹肌。
库玛
然后就可以直接COS三爷了么?
阿鲁
光有腹肌是不能COS三爷的，你得会飞。
库玛
一看就是一群平时不运动的死宅在YY……
苍穹
每天举哑铃的飘走。
胧月
恭喜转正，饭什么时候请了?
库玛
风声太大，听不清……话说不是生日才请嘛！转正有说要请客吗?
阿鲁
肯定要啊，为了今后的工资评定。
库玛
我不信。
阿鲁
一般人我都不告诉他的。
库玛
呵呵。
酷洛洛
通知：津巴布韦人成为了你的同伴！
苍穹
肯定要给好处的，官场一入深似海啊！
库玛
所以你们当年转正都有过各式各样的贿赂咯，愿闻其详，比如鲁叔当年转正后是在哪里请大家吃饭的啊。
阿鲁
咳咳……话说你也算是提前转正的了，你觉得转正前后有没有什么不同的感觉啊?
库玛
没什么不同的感觉……感觉大家黑我的节奏也没有停下来啊。
马修
得发奖金时才最有感觉的。
酷洛洛
胡说，我就没有黑你。
苍穹
你明显经常自黑，抖M没辙。
库玛
黑我黑得最厉害的两个人都撇清得

好快，都不觉得良心有点不安吗?

阿鲁

苍老师中枪了么？你竟然敢惹腹黑的苍老师……同学我救不了你了。

库玛

诶，所以我才是苦妈的悲情形象嘛。

苍穹

惹我，我顶多是多布置点任务，转正后活儿多钱也多啊，这对她明显是好事。

阿鲁

你的这个小编名有没有什么来历啊?

库玛

朋友都叫我kuma，网名也是kuma，再加上取名字这种事我很讨厌，就直接拿过来用啦。

马修

酷玛玛。

酷洛洛

是大家为了把“熊孩子”叫得高端点，所以才这样叫么?

库玛

有被说过感觉像熊，仔细一想还蛮带感的，所以……

苍穹

插入一下，《战国无双3》的甲斐姬外号是“熊姬”。

阿鲁

话说我有一高中同学跟你同名，外号也是“熊”，这到底是个什么情况……

库玛

说不定是失散已久的亲戚，从地理情况上来考虑还是有可能。

阿鲁

好吧，不管怎么说我们如今又多了一位女文编，希望你今后能多卖卖萌，尽快与读者朋友们打成一片。

库玛

卖萌好难，只有学女汉子刮腿毛了。

阿鲁

那么下面我们正式开始本次吐槽栏目的话题——关于女孩子玩游戏的调查与讨论，游戏不是男人的专利。这个话题由都匀的宋聚花同学提出。

酷洛洛

没有人说是男人的专利呀……

苍穹

看到“女孩子”三个字，mayuyu就迫不及待了。

白菜

马王王来联机《JOJO》!

苍穹

mayuyu说：放手，“游俏小筑”的妹子还要采访呢。

阿鲁

其实关于这个话题，要是放在十年前还真可以讨论讨论，不过现在嘛……其实早在我上大学的时候，《梦幻西游》里女性玩家就已经很多了，不过就家用机和掌机的领域来说，女性玩家应该还是比较稀缺吧。

库玛

虽然说起来女性玩家有增多，但我身边都没什么女生玩游戏啊……估计都去玩网游和单机去了。

阿鲁

大部分女生会选择网游的原因应该在于其社交性吧。

酷洛洛

我认识很多玩《动森》的 然后现在集体投奔《MH》去了。

苍穹

网游多吧，我听说好多女生都说在玩《剑网三》。

阿鲁

《剑网三》不是号称男人是稀缺资源么?

库玛

其实《MH4》可以联网啊。

苍穹

网游和可以联网的游戏是不一样的。

库玛

我也想认识玩游戏的女孩子啊。

半夏

嗯?

酷洛洛

你让半夏情何以堪。

库玛

但目前都没有出现我和半夏能一起玩的游戏啊……

半夏

10月！《口袋妖怪 X・Y》。

库玛

还要等好久……

苍穹

半夏玩《BASARA》你可以陪她双打。

库玛

但我不玩《BASARA》啊TVT

阿鲁

半夏玩《古剑奇谭》，快跟她一起玩。

库玛

讨厌啦，玩《MH》啦！（死命抱半夏的大腿）

酷洛洛

《古剑奇谭》我才玩到一半。

阿鲁

你怎么这么闲啊!

酷洛洛

其实还行，这辑“小编寄语”我还赞它来着，除了人物动作之外，其他都还可以。

库玛

听说剧情好，我到时直接去看剧情PV好了。所以总结还是，掌机类女性玩家太少，求妹子。

酷洛洛

其实很多,只是你玩的是汉子游戏，所以没遇上。

库玛

跟女孩子一起打游戏还是很不一样，都一样弱就不会被对方嫌弃。

苍穹

你赶紧锻炼，不然《MH4》要被乌冬嫌弃了。

库玛

我都可以想象自己跟你们联机《MH》时你们那扑面而来的白眼。

阿鲁

女孩纸玩游戏可不一定弱哟，我认识不少音乐游戏高手都是女孩纸。

库玛

好啦，女孩纸分玩游戏强和弱两类，我是弱的那类的代表。

阿鲁

果然最后你还是自黑了……

《吐槽记事簿》诚征话题！

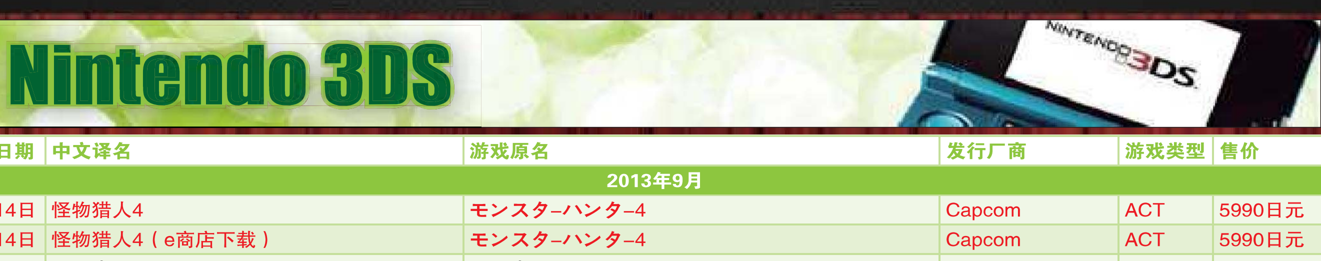
《吐槽记事簿》诚征话题！只要是大家感兴趣，希望小编们进行讨论的话题，都可以写在回函表上。每辑栏目小编们都会选取回函表中有意思的话题来进行讨论。只要你提供的话题够水准，够有新意，就很有可能成为小编们的谈资哦！

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 掌机游戏综合发售表

好了，《怪物猎人4》大家应该都玩上了吧？如果你在《怪物猎人4》上市前就能看到本辑《掌机王SP》，说明贵地的到货速度不错，给报刊亭老板好评。PSV的《高达破坏者》终于公布了具体发售日，比PS3版晚了将近半载虽然不知出于何种原因，但总算可以让模型爱好者们随时玩拼装了。另外"《高达无双》系列"的续作《真・高达无双》宣布12月登陆PSV，简直无情，《无双》要改"月刊"？

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年9月					
14日	怪物猎人4	モンスターハンター4	Capcom	ACT	5990日元
14日	怪物猎人4（e商店下载）	モンスターハンター4	Capcom	ACT	5990日元
19日	三国志	三国志	Koei Tecmo Games	SLG	5040日元
19日	三国志（e商店下载）	三国志	Koei Tecmo Games	SLG	4500日元
19日	信长之野望	信长の野望	Koei Tecmo Games	SLG	5040日元
19日	信长之野望（e商店下载）	信长の野望	Koei Tecmo Games	SLG	4500日元
19日	《信长之野望》&《三国志》合集包	《信长の野望》&《三国志》ツインパック	Koei Tecmo Games	SLG	9240日元
19日	虫奉行	ムシブギョー	NBGI	A・RPG	5980日元
19日	虫奉行（e商店下载）	ムシブギョー	NBGI	A・RPG	5980日元
19日	宝石大师	ジュエルマスター	Intergrow	PUZ	3990日元
26日	园艺妈妈 妈妈与森林的伙伴们	ガーデニングママ：ママと森のなかまたち	Office Create	ACT	5040日元
26日	园艺妈妈 妈妈与森林的伙伴们（e商店下载）	ガーデニングママ：ママと森のなかまたち	Office Create	ACT	售价未定
26日	迪士尼 伟大的米奇 米奇的奇妙冒险	ディズニー エピックミッキー ミッキーのふしぎな冒険	Spike Chunsoft	ACT	5040日元
26日	铁道日本 路线之旅 长良川铁道篇	铁道につぽん！路线たび 长良川铁道编	Sonic Powered	SLG	6090日元
26日	魔界王子 恶魔与现实主义者 代理王的秘宝	魔界王子 devils and realist 代理王の秘宝	NBGI	AVG	5980日元
26日	魔界王子 恶魔与现实主义者 代理王的秘宝（e商店下载）	魔界王子 devils and realist 代理王の秘宝	NBGI	AVG	5980日元
2013年10月					
3日	SPEC 干	SPEC 干	NBGI	AVG	5480日元
12日	口袋妖怪 X	ポケットモンスター X	Pokemon	RPG	4800日元
12日	口袋妖怪 X（e商店下载）	ポケットモンスター X	Pokemon	RPG	售价未定
12日	口袋妖怪 Y	ポケットモンスター Y	Pokemon	RPG	4800日元
12日	口袋妖怪 Y（e商店下载）	ポケットモンスター Y	Pokemon	RPG	售价未定
17日	战斗中 传说之忍与生存战斗	战斗中 传说の忍とサバイバルバトル！	NBGI	ACT	4980日元
24日	索尼克 失落世界	ソニック ロスト ワールド	SEGA	ACT	5229日元
24日	索尼克 失落世界（e商店下载）	ソニック ロスト ワールド	SEGA	ACT	4700日元
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros. Games	ACT	39.99美元
31日	纸盒战机大战	ダンボール战机ウォーズ	Level-5	RPG	4980日元
31日	纸盒战机大战（e商店下载）	ダンボール战机ウォーズ	Level-5	RPG	4980日元
31日	Fate/Kaleid liner 魔法少女伊莉雅	Fate/Kaleid linerプリズマ☆イリヤ	角川Games	ACT+AVG	6300日元

近期焦点



怪物猎人4

9.14 ◆Capcom◆ACT◆5990日元 3DS 期待度 S

伴随《MH4》而来的狩猎季节终于在9月解禁，相比前作，这次新加入的高低差要素为原来的狩猎方式带来了飞跃的进化，跳跃攻击、乘骑攻击等令狩猎过程更加多元化。怪物方面，除了黑蚀龙、怪鲛等大量的新怪物外，大怪鸟、炎王龙、麒麟等旧怪物也在新的舞台重现身姿。各位猎人是时候磨好猎刀、擦亮铠甲，迎接狩猎季节的到来。

英雄传说 闪之轨迹

9.26 ◆Falcom◆RPG◆7140日元 PSV 期待度 A



作为"《轨迹》系列"的正统续作，新作的舞台来到了崇尚武力的埃雷波尼亚帝国，玩家将以托尔斯士官学院"Ⅶ组"的学生们为视点纵观整个故事。随着游戏平台的更换，除了画面变为了全3D外，系列传承下来的部分系统得到了改良，至于游戏的具体素质如何就请玩家们到游戏中自行体验吧。

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年9月			
26日	英雄传说 闪之轨迹	英雄传说 闪の轨迹	Falcom	RPG	7140日元
26日	三国志12 威力加强版	三国志12 with パワ–アップキット	Koei Tecmo Games	SLG	9240日元
26日	三国志12 威力加强版（PS商店下载）	三国志12 with パワ–アップキット	Koei Tecmo Games	SLG	8000日元
26日	无双大蛇2 终极版	无双OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
26日	无双大蛇2 终极版（PS商店下载）	无双OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo Games	ACT	5400日元
26日	古色迷宫轮舞曲	古色迷宫轮舞曲 La Role de fortune	yeti	AVG	7140日元
		2013年10月			
10日	弹丸轮破1・2 再装填	ダンガンロンパ1・2 Reload	Spike Chunsoft	AVG	5229日元
10日	弹丸轮破1・2 再装填（PS商店下载）	ダンガンロンパ1・2 Reload	Spike Chunsoft	AVG	4700日元
10日	创造球会 打造职业俱乐部	サカつく プロサッカ–クラブをつくろう！	SEGA	SLG	7329日元
10日	创造球会 打造职业俱乐部	サカつく（PS商店下载）プロサッカ–クラブをつくろう！	SEGA	SLG	6500日元
10日	月英学园–kou–	月英学园–kou–	Arc System Works	AVG	6090日元
10日	月英学园–kou–（PS商店下载）	月英学园–kou–	Arc System Works	AVG	4800日元
17日	FIFA14 世界足球	FIFA 14 ワ–ルド クラス サッカ–	EA Sports	SPG	5775日元
24日	实况力量职业棒球2013	实况パワフルプロ野球2013	Konami	SPG	3980日元
24日	实况力量职业棒球2013（PS商店下载）	实况パワフルプロ野球2013	Konami	SPG	3480日元
24日	战国无双2 帝国 HD版（PS商店下载）	战国无双2 Empires HD Version	Koei Tecmo Games	ACT	2700日元
24日	战国无双2&猛将传 HD版（PS商店下载）	战国无双2 with 猛将传 HD Version	Koei Tecmo Games	ACT	3000日元
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros. Games	ACT	39.99美元
31日	超次次元游戏 海王星 重生1	超次次元ゲイム ネプテュ–ヌ Re；Birth1	Compile Heart	RPG	8190日元
31日	超次次元游戏 海王星 重生1（PS商店下载）	超次次元ゲイム ネプテュ–ヌ Re；Birth1	Compile Heart	RPG	5300日元
31日	高达破坏者	ガンダムブレイカ–	NBGI	ACT	6980日元
		2013年11月			
7日	救世之吻	エクステトラ	Furyu	RPG	6279日元
7日	救世之吻（PS商店下载）	エクステトラ	Furyu	RPG	5700日元
14日	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
14日	噬神者2（PS商店下载）	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
21日	新・罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士	新・ロロナのアトリエはじまりの物语 ～ア–ランドの炼金术士～	Gust	RPG	6090日元
22日	撕纸大冒险	Tearaway	SCEA	ACT	39.99美元
28日	真・三国无双7&猛将传	真・三国无双7 with 猛将传	Koei Tecmo Games	ACT	7140日元
28日	斯坦因之门 线形拘束的树状图	シュタインズ・ゲ–ト 线形拘束のフエノグラム	5pb.	AVG	7140日元
28日	蔷薇少女 世界转动	ロ–ゼンメイデン ヴエヘゼルン ジ–ヴエルト アップ	5pb.	AVG	7140日元
28日	白色相簿2 幸福的前方	ホワイトアルバム2 幸せの向こう侧	Aquaplus	AVG	4980日元
28日	白色相簿2 幸福的前方（PS商店下载）	ホワイトアルバム2 幸せの向こう侧	Aquaplus	AVG	6000日元
28日	日本职业麻将联盟公认 再来20倍！提升麻将水平的方法 初中级者篇	日本プロ麻雀连盟公认 もっと20倍！麻雀が强くなる方法 ～初中级者编～	加贺Create	TAB	3990日元
28日	日本职业麻将联盟推荐 精研麻将 挑战职业女雀士 彻万女神特别版	日本プロ麻雀连盟推荐 とことん麻雀！女流プロに挑战！彻万女神スペシャル	加贺Create	TAB	3990日元
		2013年12月			
19日	真・高达无双	真・ガンダム无双	Koei Tecmo Games	ACT	6980日元
		2013年内			
未定	最终幻想X HD版	ファイナルファンタジ–X HD	Square Enix	RPG	售价未定
未定	最终幻想X–2 HD版	ファイナルファンタジ–X HD	Square Enix	RPG	售价未定
未定	灵魂命运（PS商店下载）	Destiny of Spirits	SCE	RPG	免费
未定	英雄战姬	英雄*战姬	5pb.	SLG	售价未定
		2014年内			
未定	初音未来 女歌手计划F 2nd	初音ミク –プロジェクト ディ–ヴァ– F 2nd	SEGA	MUG	售价未定
未定	自由之战	フリ–ダムウォ–ズ	SCE	ACT	售价未定

PlayStation Portable



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年9月			
19日	金色的琴弦3 全语音特别版	金色のコルダ3 フルボイス Special	Koei Tecmo Games	AVG	5040日元
19日	金色的琴弦3 全语音特别版（PS商店下载）	金色のコルダ3 フルボイス Special	Koei Tecmo Games	AVG	4500日元
26日	明治东京恋伽	明治东京恋伽	Broccoli	AVG	6090日元
		2013年10月			
24日	众神的恶作剧	神々の恶戏	Broccoli	AVG	6090日元
31日	变态王子与不笑猫	变态王子と笑わない猫。	C–Territory	AVG	6090日元
		2013年11月			
14日	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
14日	噬神者2（PS商店下载）	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
		2013年秋			
未定	FIFA14 世界足球	FIFA 14 ワ–ルド クラス サッカ–	EA Sports	SPG	售价未定

DVD光盘 内容导视

德国2013科隆游戏展 索尼展前发布会



任天堂3DS新型号速报



游戏展望台

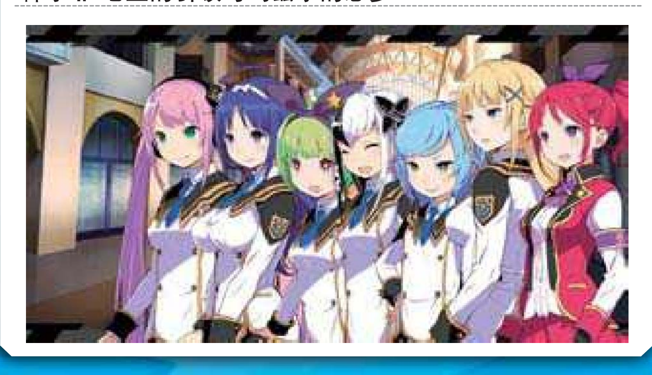
- 怪物猎人4
- 雷电十一人GO 银河 大爆炸・超新星
- 海贼王 无限世界 红
- 智龙迷城Z
- 蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱
- 无双大蛇2 终极版
- 在游戏里我的青春恋爱物语果然也有问题
- 奇迹滑触
- 秋叶原之旅2
- 月英学园 kou





新作特搜队

- 超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀
- 天才麻将少女Saki 阿知贺篇 携带版
- 神孕Ⅱ 七星的引领与玛兹尔的恶梦



喧闹游园

- 《仙境传说 奥德赛 ACE》真人广告完整版
- 《怪物猎人4》真人广告花絮&访谈



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《神孕II 七星的引领与玛兹尔的恶梦》的视频当中，男女主角们一起去了哪里游玩？

A.沙滩　　B.泳池　　C.瀑布



2名 NDS卡带收纳盒

1名 PSP硅胶套



209辑读者回函表

姓名________ 昵称________ 年龄________ 性别________ 职业________

地址________ 省________ 市（县）________ 区________

____

邮编:____

补完以下内容则有机会登陆交流空间

拥有掌机：____

喜欢的游戏：____

Email：____

电话：________________ QQ：________________

想说的话：____

____

照片(大头贴)&自画像

谈谈你对任天堂公布的新机型2DS的看法

____

你是否加入了PS+会员？会经常登录3DS的e商店查阅更新的资讯吗？对于“PSV总部”和“三次元空间”这两个栏目有什么建议和意见呢？

____

希望看到哪些专题企划内容？____

____

希望看到哪些攻略或特快？____

____

你有希望让小编们讨论的话题吗？你的提议有可能成为“掌门话题”或“吐槽记事簿”的题材！（可提多项）

最期待

你目前最期待的掌机游戏是什么？用一两句话来谈谈你为什么期待它吧

FAQ电台

你有什么关于掌机软硬件和游戏中的问题想要询问小编吗？请把它写下来

掌门人

你有什么话想对小编们说，你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

幸运大抽奖

只要在2013年9月26日前（以邮戳时间为准）将该“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），你就可以参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动，详细情况请参见本辑《掌机王SP》的封二。

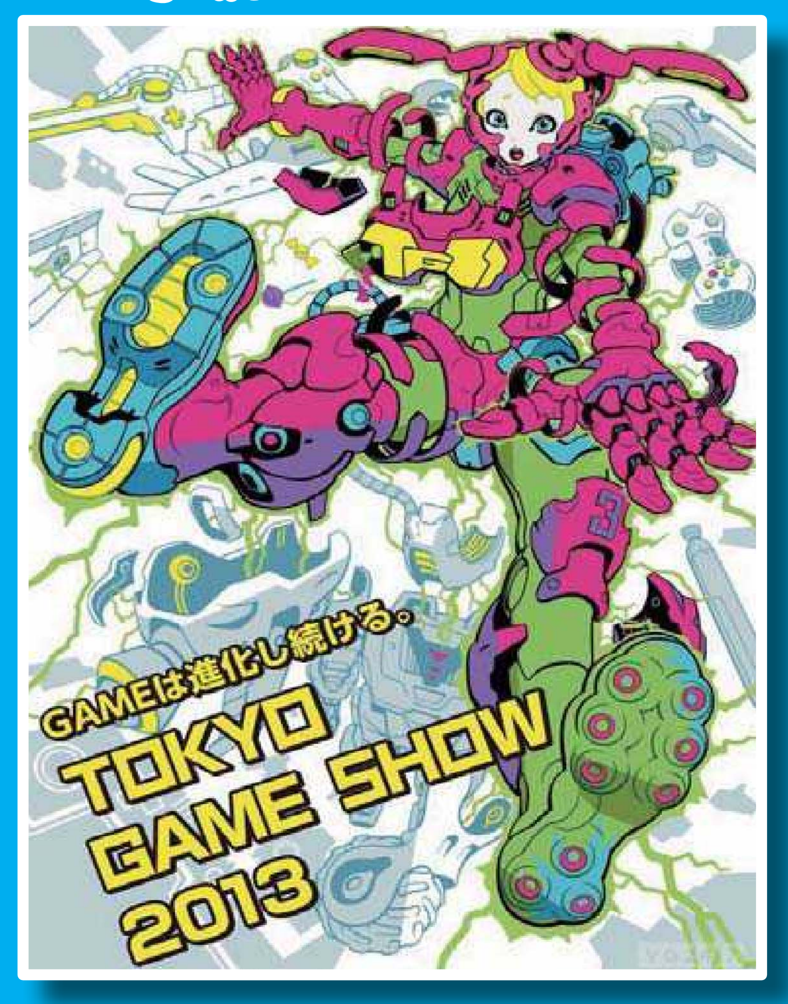
《口袋光环》有奖问答备选答案：

□A：沙滩　□B：泳池　□C：瀑布

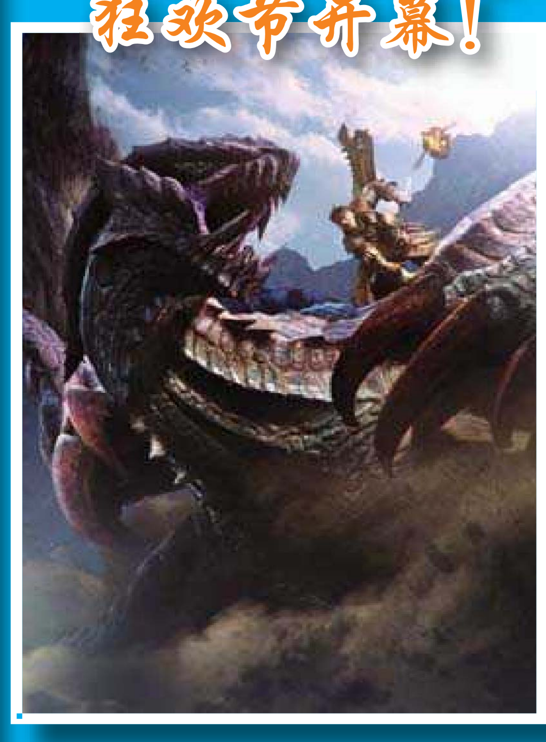
掌机王SP VOL.210 下辑预告

东京游戏展2013特刊来到！

小编半夏亲赴东京，报道第一线盛况



《怪物猎人4》狂欢节开幕！



小编狩猎团出动，带来全方位狩猎攻略

其它攻略

雷曼 传奇



杀戮地带

